GUÍA ESPECIAL

Micromanía

Sólo para adictos

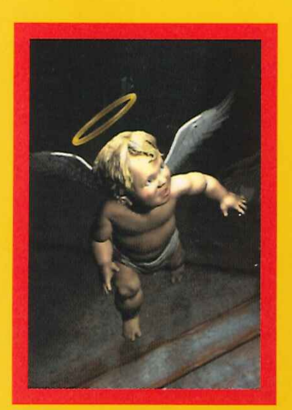
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS JUEGOS MÁS VENDIDOS

INCLUYE 1 CD-ROM

695 PTAS/4,18€

Guías imprescindibles para PC

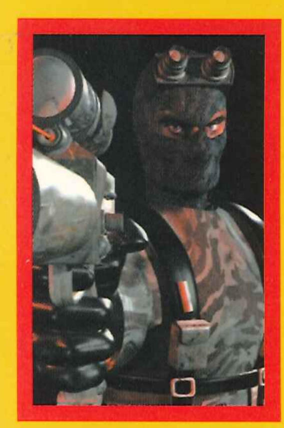
Grandes éxitos



Messiah



Star Wars Force Commander



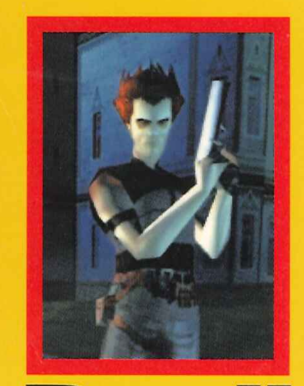
Soldier of Fortune



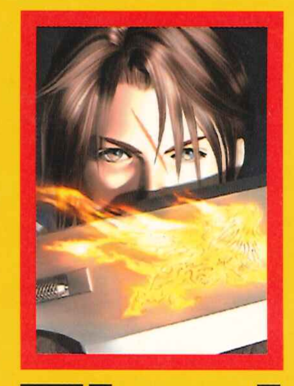
LOS SIMS



Ultima: Ascension



Devil Inside



Final Fantasy VIII







Sumario



4 LOS SIMS (Maxis/EA)

Maxis lo ha vuelto a hacer. Ha sorprendido a propios y extraños con un programa que desborda orginalidad por los cuatro costados y en el que hay que ponerse a la cabeza de un hogar y sacarlo adelante como si de la vida misma se tratara.



24 MESSIAH (Shiny/Interplay)

Hacer un patas arriba sólo de lo que es el juego se nos antojaba poco, así que además de éste, se puede encontrar en estas páginas los juegos de Shiny y su historia, así como las armas, personajes, y un largo etcétera de extras relativos al juego.



54 SOLDIER OF FORTUNE (Raven)

Ser un auténtico mercenario no es una tarea sencilla, pero Raven nos dio la oportunidad de demostrarlo gracias a este excelente programa.



66 FINAL FANTASY VIII (SquareSoft)

La octava parte de la famosa saga «Final Fantasy» tiene aquí una fantástica manera de abordar un juego desde una perspectiva diferente.



88 STAR WARS: FORCE COMMANDER (LucasArts)

Tanto si se es seguidor del Imperio, como si se es Rebelde, las claves para triunfar en este programa de estrategia, de la factoría Lucas, están en el interior de este especial.



110 ULTIMA IX: ASCENSION (Origin/EA)

Llevar al Avatar a derrotar el mal de Britannia es una dura batalla que, gracias a este patas arriba, se podrá realizar de una manera más llevadera.



133 THE DEVIL INSIDE (Gamesquad/Cryo)

El show más salvaje de la televisión tiene a Dave y Deva como principales protagonistas, y conseguir despuntar los niveles de audiencia es una tarea complicada, aunque no tanto con esta guía especial.

Éxito tras éxito

Bienvenidos a las Guías de Micromanía, una vez más.

En las ediciones anteriores de estos números especiales, hemos dejado atrás (pero no necesariamente de manera definitiva) algunos de los títulos más representativos de géneros como aventuras y acción 3D. Y, ¿ahora? Comprobaréis que la revista que tenéis entre las manos no se puede encasillar, con la sencillez con que se podía hacer en las dos anteriores, en ningún género en concreto.

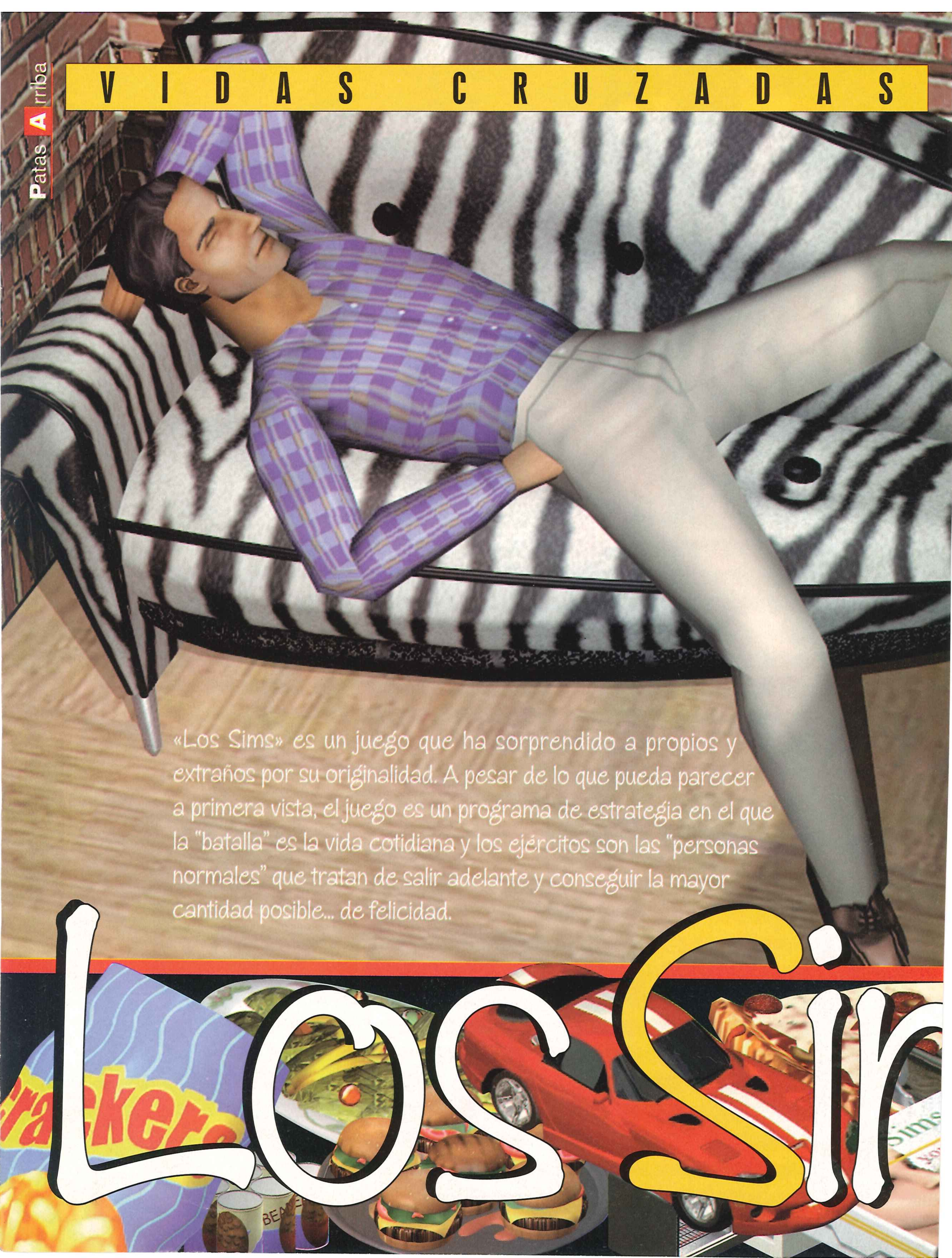
La razón es que hemos decidido abordar un nuevo camino con esta Guía, sin inclinarnos por ningún género en concreto. Lo que hemos hecho ha sido consultar a distintas fuentes y conmprobar cuáles son los títulos que a vosotros, los lectores, más os interesaban de todo el panorama actual. Y el método ha sido bastante simple, echando un vistazo a los juegos más vendidos en España, para PC. Así, hemos llevado a cabo una selección entre los mismos, escogiendo algunos de los más importantes para juntarlos en esta Guía, y de este modo poder ofreceros tanto las soluciones completas de los mismos, como una serie de trucos, consejos o ayudas que os hagan un poco más fácil la tarea de salvar mundos, aniquilar monstruos o, simplemente, prosperar en la vida...

Encontraréis, junto a títulos de acción o aventura, otros de estrategia o incluso rol, puesto que, como ya hemos comentado, para esta ocasión la selección de juegos no ha sido, en realidad, nuestra, sino que responde a aquello que vosotros, como usuarios, decidís de modo completamente libre, considerando ciertos juegos como más apetecibles que otros.

La originalidad, además, resalta en algunos de estos títulos de manera muy especial. No hay más que mirar a «Los Sims», juego con el que Maxis ha roto todos los esquemas, y que se ha convertido, por derecho propio, en uno de los productos de más éxito en todo el mundo, entre crítica y público. No ha sido, sin embargo, uno de los títulos de esta guía en los que haya sido sencillo desarrollar una serie de consejos, puesto que en gran medida depende de la manera de jugar del usuario, aunque encontraréis que todo lo que aquí contamos os será de gran utilidad.

Descubriréis también, aparte de muchos secretos, utilísimos consejos para juegos como «Force Commander», con el que LucasArts ha pretendido ofrecer un nuevo punto de vista sobre el género de la estrategia, y sobre la saga «Star Wars»; así como para títulos tal y como «The Devil Inside», «Ultima Ascension», «Messiah» o el mastodóntico «Final Fantasy VIII», del que muchos ya habréis tenido la oportunidad de comprobar su extensión.

En esta Guía hemos procurado, además, continuar con el mismo estilo que en la anterior, ofreciendo un gran número —la mayoría— de soluciones inéditas. Así, «Los Sims», «Force Commander», «Devil Inside», «Messiah» y «Final Fantasy VIII» aparecen aquí por vez primera. Esperamos que disfrutéis de la revista que tenéis entre manos, y que nos veamos de nuevo en el futuro.



«Los Sims» es un juego que ha sorprendido a propios y extraños por su originalidad. A pesar de lo que pueda parecer a primera vista, el juego es un programa de estrategia en el que la "batalla" es la vida cotidiana y los ejércitos son las "personas normales" que tratan de salir adelante y conseguir la mayor cantidad posible... de felicidad.

Desde esta pantalla las familias se trasladan hasta la casa de sus sueños en el barrio Sim.

Un soltero y su nueva casa vacía lista para ser amueblada. Pero, ¿cuáles serán sus preferencias?

En este barrio de las afueras sólo vivían los Adams, una familia establecida en un enorme caserón, varias generaciones atrás. Los Adams son una familia de cuatro miembros: papá Adams, mamá Adams, Flor y Erik. En los alrededores, hasta entonces sólo vivía un hombre rico que se marchó hace tiempo y que dejó su enorme casa de lo alto de la colina vacía. Los Adams son felices, con su cementerio familiar y sus muebles chillones, pero se sienten solos en el barrio y muchas veces hablan de lo mucho que les gustaría tener vecinos. Y los vecinos llegaron de pronto, y entonces empezaron los problemas.

Llegan vecinos

En la pequeña casita del borde del río, se instalaron los Altamirano. Esta familia estaba compuesta por un adulto y cuatro niños. El padre, Roberto Altamirano, acababa de perder un largo y costoso divorcio. Su mujer se había quedado con su casa y al pobre Roberto sólo le habían quedado veinte mil dólares y la custodia de sus cuatro hijos: Jamaal, Jorge, Ester y Alfonso. Decidió cambiar de aires y empezar de nuevo. Compró la pequeña casita junto al río, de sólo dos dormitorios, y compró los muebles imprescindibles para la vida diaria: un baño completo, una cocina, camas, un sofá y una tele. Buscó un trabajo rápidamente porque el dinero se acababa y enseguida encontró uno en seguridad. El horario era malo, pero las finanzas y la situación de Roberto no estaban para bromas. Lo aceptó y compró algunos utensilios para intentar ir mejorando poco a poco su situación laboral: una estantería para estudiar cocina y ayudar a sus hijos con los estudios y un aparato de gimnasia para estar en forma. De todas formas, los problemas no habían hecho más que empezar.

Roberto trabajaba de 12 de la noche a 6 de la mañana. Al llegar preparaba el desayuno a sus hijos y dormía mientras ellos estaban en la escuela. Luego, por la tarde, se esforzaba por mantener limpia la casa, atender la higiene y la educación de sus hijos y tratar de ir mejorando sus conocimientos de cocina y su físico para ascender en su profesión. En los ratos que le quedaban libres se distraía viendo la tele. Al igual que los Adams, Roberto soñaba con poder mudarse algún día a la mansión de la colina.

"Suave" Torrecilla era un matón de poco pelo que tuvo que salir pitando por un problema con un gángster local. Desde pequeño lo había tenido claro: viviría al margen de la ley. En su caso, la situación le había obligado a cambiar de aires, pero "Suave", que era de carácter activo y cordial, lo interpretó




Ésta es la decoración que ha elegido nuestro Sim para su lugar de residencia.

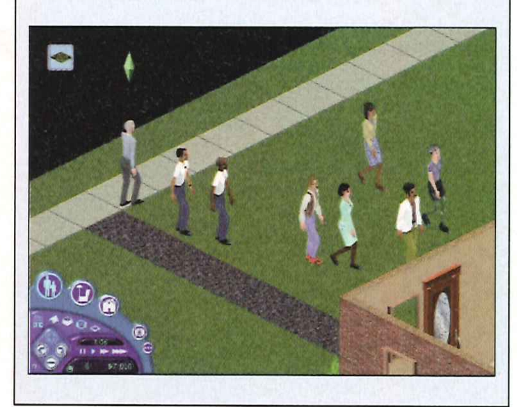

Pintando mejorarás tu creatividad y conseguirás mejoras en el trabajo.





Con ocho basta

Ese es el límite de gente que puede haber en una familia de Sims. Las combinaciones, de todas formas, son infinitas. Puedes hacer una familia de ocho adultos del mismo sexo, o de un adulto y siete niños..., cualquier cosa. El único problema es que si tu familia llega a alcanzar el número de ocho miembros no podrás tener más mujeres, ni compañeros de piso, ni hijos... A no ser que alguno de los miembros de tu familia se marche o muera. De todas formas, una familia de ocho miembros bien coordinados puede llegar a conseguir cualquier cosa que se proponga.



«Los Sims» es un juego en el que habrá que administrar tres variables básicas: las propias necesidades del Sim, el desarrollo de sus virtudes y la vida social

más como una nueva oportunidad que como un percance. Se instaló en una pequeña casita del valle y como tenía bastante dinero ahorrado, dejó que fueran pasando los días hasta encontrar una nueva oferta de trabajo acorde con sus intereses. Consciente de las aptitudes que más se valoraban en su profesión, compró un espejo para mejorar su carisma, un aparato de gimnasia para desarrollar sus músculos y un caballete para desarrollar su creatividad. Con la idea de ganar tiempo y de conseguir un poco de diversión extra, compró también un ordenador, que le permitía revisar tres ofertas de trabajo por día en lugar de la única que venía en el periódico matutino. Aprovechó también aquellos días de asueto para conocer a sus vecinos, Roberto Altamirano y la familia Adams. Decidió mantenerse alejado de Roberto, viendo que estaba justo al otro lado de la ley, y trató de iniciar una amistad con mamá Adams, aunque sin pretender nada más que un rato de diversión en las horas de tiempo libre.

Los últimos en llegar al barrio fueron los Freeman. Natasha y Sam Freeman, un matrimonio sin hijos, estaban buscando un solar para edificar un hogar con el que llevaban soñando mucho tiempo. Eran admiradores de la estética japonesa y querían construir una casa de una habitación, con las distintas zonas separadas por paneles, en la que el espacio y la luz fueran lo más importante. Sam trabajaba en los negocios y Natasha era médico, así que enseguida lograron los fondos para empezar a construir la casa, que poco a poco irían ampliando hasta lograr justo lo que estaban buscando desde el principio. Los problemas empezaron cuando Natasha, que era una mujer muy sociable y activa, invitó a todos sus vecinos a una fiesta. Sam discutió luego con ella por la noche. En una casa así no había sitio donde "esconderse" si uno no quería estar con las visitas. Sam era un tipo muy tranquilo, cuya vida social se reducía a su mujer. En aquella fiesta, Natasha quedó muy impresionada con el sentido del deber y la abnegación de Roberto, y empezó a frecuentar su casa, echándole una mano de vez en cuando con los niños y charlando en los escasos momentos de ocio del sufrido padre.

Con el tiempo, las familias fueron prosperando. "Suave", que ya había encontrado su trabajo como ratero de poca monta y que se había convertido en un agresivo corredor de apuestas, había invertido sus ahorros en construir una piscina. Y seguía recibiendo la visita de sus vecinas, mamá Adams y Natasha, prefiriendo su compañía a la de sus vecinos varones o los niños. Al igual que los Adams y los Altamirano, también soñaba con instalarse en la mansión de la colina. Sam y Natasha, aunque seguían teniendo problemas con sus caracteres opuestos, habían ampliado la casa y eran los únicos que no pensaban en mudarse. Mucha gente en el barrio decía, incluso, que su casa era mucho mejor que la mansión de la colina. Roberto, a base de seriedad y esfuerzo, había ascendido hasta conseguir el rango de teniente de policía y se había mudado a una casa de dos pisos, muy cerca de la de los Adams, en la que su familia estuviera más ancha. Ya había pasado los apuros del principio, conservaba su amistad con Natasha y estaba empezando a pensar en algo más serio con ella. Los Adams habían tenido algunos problemas "paranormales" con el cementerio que había al lado de su casa. Habían iniciado, además, algunas reformas en la vieja casa familiar, gracias al dinero que ahora ingresaba papá Adams en su nuevo puesto de juez. Los problemas con los fantasmas se volvieron tan insoportables que "Suave", el mejor amigo de la familia, les recomendó practicar algún tipo de exorcismo en las tumbas.

En la vieja casa de los Altamirano se instalaron dos nuevas vecinas: Ana y Alicia, dos hermanas dispuestas a triunfar en el mundo del espectáculo, que por supuesto trabajaban de camareras. Esta nueva







Delante del espejo los Sims mejorarán su carisma personal, algo que desde luego no debe ser descuidado.

Una familia... o un barrio entero

No tienes por qué conformarte con controlar las acciones de una familia. Puedes diseñar un barrio entero de familias creadas por ti, que se complementen, y vivir un culebrón, controlando a una cada rato. Los cambios que se produzcan quedarán grabados cada vez que salgas desde la pantalla de la familia a la del barrio. Puedes incluso crear un barrio que viva sólo para una familia. Por ejemplo, un Sim soltero rodeado de casas llenas de chica millonarias.





Si sólo estás buscando amigos, no se te ocurra enrollarte con una chica porque un romance puede crearte muchos problemas de celos

incorporación en el vecindario no pasó desapercibida para "Suave", que encontró justo lo que estaba buscando: chicas sin ganas de compromiso y con ganas de divertirse. Enseguida empezó a llamarlas y a invitarlas a su piscina.

En medio del bosque, también se instaló en una casa muy rara (con forma de pirámide) que él mismo había diseñado, un científico soltero, Colín Remo, poco amigo de las visitas, que enseguida hizo buenas migas con Sam, el marido de Natasha. Las cosas entre Roberto y Natasha iban cada vez más deprisa. Empezaban a verse todos los días y a hacer otras cosas "distintas" de las que habitualmente hacen los amigos. Roberto, en su nueva casa, había comprado un piano y una mesa de billar. Por las tardes pasaba largas horas con Natasha hablando sin parar y tomando copas. Empezó a desatender a sus hijos, que se caían en redondo en la calle de puro sueño o perdían a todos sus amigos por culpa de su aspecto descuidado y sucio. Una tarde, después de haberlo planeado cuidadosamente durante días, invitó a Natasha, como era habitual, aunque esta vez le hizo un regalo, bailó con ella, preparó una suculenta cena y pasó toda la tarde agasajándola y abrazándola. Cuando pensó que había llegado el momento culminante, la besó, y después se arrodilló y le pidió que se casara con él. Pero ella le respondió que no estaba segura, que vivía muy bien en aquella casa, la casa de sus sueños, con Sam; que aunque entre ellos no marchaban bien las cosas, Natasha no quería de ningún modo separarse de su marido. Roberto todavía lo intentó un par de veces más, sin conseguir su ansiado matrimonio. Al final encontraron la solución. Roberto podría ir a vivir a la casa de Natasha con sus hijos, y así ella no tendría que abandonar su hogar ni a su primer marido (en el mundo de los sims la poligamia está perfectamente asumida). Sam aceptó a regañadientes la invasión de la familia Altamirano, temeroso de perder definitivamente a su mujer. Y Roberto vendió su casa y sus muebles y se trasladó







Meterse en obras

Si has conseguido ahorrar el suficiente dinero, e incluso si no te gusta ninguna de las casas que ya hay disponibles para comprar, puedes hacerte una a medida. También puedes ampliar la que ya tienes añadiéndole una habitación o construyendo todo un piso por encima. En el modo construir puedes elevar o alisar el terreno, también puedes levantar tabiques y columnas, construir una chimenea, colocar distintos tipos de ventanas, puertas, tejados, suelos o superficies. Puedes hacer terrazas construyendo columnas para sujetar el piso de arriba que queda por delante de la base de la casa, a modo de porche. Cada columna sujeta un espacio de un cuadro a su alrededor. Piensa bien lo que vas a hacer antes de ponerte a ello. Las rectificaciones valen dinero. No construyas una casa tan grande como la finca, si es que quieres tener jardín. Ah, y aunque parezca muy moderno, no se te ocurra hacer una casa sin puertas porque da igual lo lejos que estén, si hay una tele encendida en la casa los adultos no podrán dormir. Ten cuidado también con los baños, lo mismo pasa a la hora de utilizar el water o la ducha con dos Sims que no tengan la suficiente confianza. Si vas a cambiar el suelo o a repintar las paredes de una casa, vende primero lo viejo para conseguir algo de dinero (no pongas el nuevo suelo/papel pintado encima del antiguo directamente). Si tu familia es numerosa, intenta construir un par de baños porque puedes llegar a tener verdaderos problemas: los Sims son muy celosos de su intimidad.









La primera decisión es la relativa a la composición y el número de miembros de la propia familia que queremos controlar

para allá. La nueva familia Freeman-Altamirano construyó una nueva zona en la casa que hiciera las veces de dormitorio para los niños. Los adultos se instalaron en dos camas grandes en el dormitorio, una para cada uno de los hombres, con la idea de que Natasha durmiera cada vez con quien le pareciera. El capital de la familia aumentó considerablemente con la mudanza (Roberto aportó todo el dinero de la venta de su casa), aunque Sam estaba cada vez más incómodo con los cuatro niños y con su mujer que sólo tenía ojos para su nuevo marido, y empezaba a plantearse seriamente la posibilidad de mudarse a la pirámide con su nuevo amigo, el profesor Remo.

En la casa de las dos hermanas aspirantes a actrices se desató un día la tragedia, cuando en un incendio en la cocina, Alicia quedó atrapada entre las llamas y murió. Los Adams, por su parte, se decidieron por fin a practicar un exorcismo, como les había aconsejado "Suave", y eliminaron todas las tumbas familiares del jardín: no volvieron a ver un fantasma. En la familia de los Freeman-Altamirano las consecuencias de la desatención en la que vivían los niños no se hicieron esperar, y las autoridades decidieron enviar a Jorge a la academia militar.

Pronto, Roberto y Natasha tuvieron un nuevo hijo, el quinto de él, pero el primero de ella. A la niña recién nacida le dieron el nombre de Ella, en honor a la cantante de jazz. Los primeros tres días el bebé exigía cuidados continuos, pero enseguida se convirtió en una niña hecha y derecha: el fruto del amor de los dos apasionados Sims.

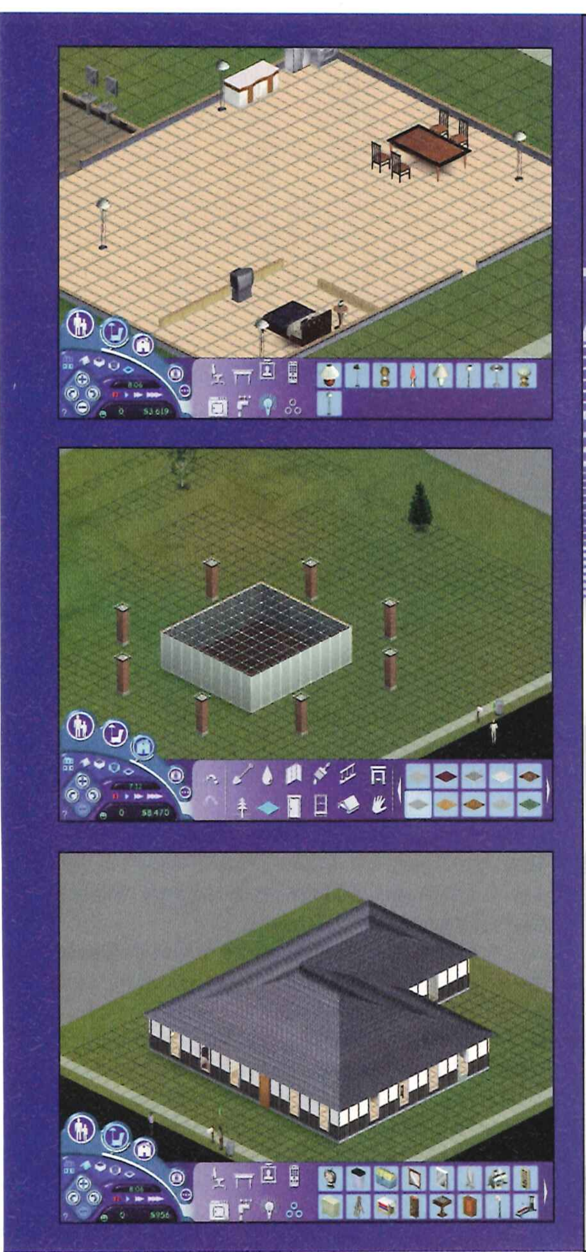
A pesar de las reticencias de "Suave" a compartir su vida con alguien (cegado como estaba por triunfar en su carrera profesional), Ana empezó a frecuentar su casa y acabó mudándose allí. Fue entonces cuando llegó al barrio una nueva familia, los Comuna. Ocho adultos de distintas edades, todos con trabajo (ocho sueldos) y con ganas de mudarse de la antigua pequeña casa de Ana a la enorme mansión de la colina cuanto antes. Y lo consiguieron. Moraleja: cuantos más seamos, más reiremos.

Pura logística

«Los Sims» es un juego de estrategia en el que habrá que administrar con la mayor seriedad tres variables básicas: las propias necesidades del Sim, el desarrollo de sus virtudes y la vida social. Las tres están íntimamente relacionadas: sin vida social, no sólo seremos infelices, sino que llegará un momento en el que no podremos ascender en el escalafón laboral por muchas virtudes que tengamos; si no obtenemos un sueldo cada vez mayor, la necesidad "habitación" (la adquisición de objetos nuevos y mejores para la casa) no podrá ser satisfecha convenientemente y nuestro Sim se deprimirá terriblemente. Hay, pues, que elaborar un plan que permita mantener un equilibrio entre las tres para poder ir avanzando en el juego.

La primera decisión es la relativa a la propia familia que queremos controlar. Hay que decidir el número de miembros, y las relaciones entre ellos. Si eliges dos adultos del mismo sexo, el programa interpretará que son compañeros de piso; si los eliges de distinto sexo, tendrás automáticamente un matrimonio, aunque en el mundo de los Sims no hay demasiadas diferencias sociales entre un matrimonio y una amistad: sólo que pueden vivir juntos y tener hijos. Incluso si eligieras a tres adultos, dos varones y una mujer, por ejemplo, podrías dar por hecho que cualquier combinación entre ellos (entre uno de los hombres y la mujer) puede dar como resultado un bebé, y "entre los tres nos organizamos, si puede ser", como en la canción.

Una familia de muchos





miembros requiere buenas dosis de paciencia y de organización, pero también permite que la familia tenga más poder, entendiendo como poder la capacidad de ganar dinero y amistades. Imagina una familia de ocho adultos, todos con trabajo, que ingresen cada día, en el primer nivel profesional unos 1.600 dólares entre todos (el máximo que puede ganar una persona sola son 1.400 si es que alcanza el décimo nivel profesional y elige el empleo que los paga). Los niños, en general, son deficitarios. Aunque te permitirán desgravar tus impuestos, ocuparán espacio, requerirán tu atención y tu tiempo, gastarán dinero y no proporcionarán ingresos a la casa nunca, porque los niños no crecen. Todo lo más, permiten conseguir nuevos amigos. Los niños también serán un serio handicap, si es que tienes muchos, para poder casarse otra vez, o casarse por primera vez si es que tu familia inicial sólo está compuesta por un adulto y varios niños. En resumen, si eres ambicioso y quieres triunfar, olvídate de los niños.

Una familia de una persona te permitirá un control total de tu Sim, al que podrás mimar y atender sin problemas. Por contra, tu ascenso en el escalafón social y laboral será muy lento y tendrás que armarte de paciencia.

El tiempo vuela

La medida fundamental de todas las cosas es el tiempo, y Los Sims no son ninguna excepción. Verás cómo el reloj vuela y cómo apenas te queda tiempo para hacer todas las cosas que tienes o quieres hacer. Tómatelo con calma, que hay muchos días (todos los que quieras) y trata de respetar las horas de sueño y de trabajo (si faltas dos veces te despedirán y tendrás que buscarte otro empleo y empezar otra vez desde cero). En cualquier caso esta es la variable principal que habrá que tener en cuenta en el desarrollo del juego, es la que relaciona y limita a todas las demás, la que marcará tus decisiones. Exactamente lo mismo que en la vida real.

En los Sims también existe el día y la noche. Anochece más o menos a las seis y amanece más o menos a las siete. Tendrás que tener muy en cuenta la hora del día en la que estás. No sólo para llegar a tiempo a la oficina, sino también para relacionarte con tus vecinos. Si llamas a un amigo a las tres de la mañana, conseguirás que se enfade y no quiera ir a tu casa. Los vecinos de todas formas suelen dar paseos por las tardes (según su horario de trabajo) entre las cuatro y las seis, así que será bueno que estés pendiente de las visitas si es que te pillan en casa y tienes ganas de hacer un poco de vida social. Los niños están en el colegio de 9 a 3. Tendrás que tener cuidado con sus horas de sueño para que no reciban mala calificaciones.

Las comidas también varían según la hora del día, aunque la diferencia es puramente nominal porque el contenido es siempre más o menos el mismo.

La formación de la personalidad

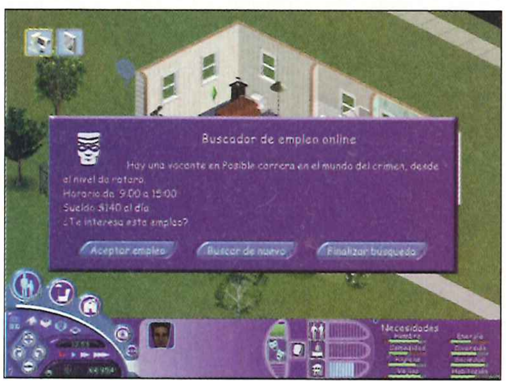
Cuando creas una familia tienes que decidir el aspecto físico y el carácter de cada uno de sus miembros, que se obtiene por la combinación de cinco elementos: pulcritud, extroversión, actividad, ánimo lúdico y cordialidad. Es muy importante que tengas en cuenta el carácter de cada Sim a la hora de tratar de entender sus necesidades y satisfacerle.

Un Sim pulcro realizará automáticamente algunas acciones relacionadas con la limpieza: se lavará las manos después de comer y de usar el servicio, recogerá los platos e incluso hará la cama cuando se levante. Por contra, un Sim desordenado dejará siempre charcos de agua al salir de la ducha, dejará el suelo lleno de basura después de comer, no tirará de la cadena y nunca fregará los platos a no ser que se lo ordenen. Este rasgo de carácter influye también en su barra de "habitación"; una casa sucia afectará mucho









Una oferta de trabajo poco convencional que puede ser muy interesante.


Si quieres tener la casa ordenada es mejor que friegues los cacharros y no dejes que la basura se amontone.



más a un Sim pulcro que a uno desordenado. Un Sim extrovertido tendrá muchas más facilidades para hacer amigos que uno tímido. Por contra, su barra de "sociedad" bajará más rápidamente que la de un Sim tímido. Básicamente, un Sim extrovertido será feliz mientras su casa esté llena de amigos, y disfrutará como un loco viendo pelis románticas en la televisión. Un Sim tímido preferirá otro tipo de actividades, como meditar mientras observa el fluir del agua de una fuente, por ejemplo.

La actividad de un Sim controla su barra de comodidad. Cuanto menos activo sea más rápido bajará y más lentamente volverá a subir. Un Sim activo afrontará sin problemas momentos "decisivos" de la vida diaria, como salir de la cama –cosa que hará rápidamente– o dedicarle tiempo a fortalecer los músculos.

El ánimo lúdico es la disposición de un Sim para divertirse o aguantar bromas. Un Sim con una buena dosis de ánimo lúdico preferirá los objetos de entretenimiento que supongan cierta participación, como el ordenador o el pinball. Y sobre todo tendrá cierta fijación por la decoración divertida: papeles de pared chillones, sofás de colores vivos. El opuesto de este rasgo es un Sim serio, que como se puede esperar, disfrutará más con el ajedrez, el arte o la lectura.

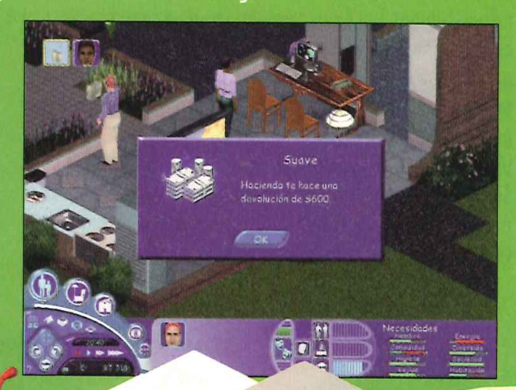
La cordialidad no es otra cosa que el buen carácter. Un Sim con poca cordialidad es un Sim gruñón. Este rasgo determina la forma de tratar a los demás Sims.

Un Sim cordial hará regalos y estará siempre más dispuesto a animar o adular a un amigo. Los Sims gruñones, sin embargo, no sólo no tendrán demasiados detalles con sus amigos, sino que encima podrán llegar fácilmente a las manos si la situación les resulta molesta. Los Sims gruñones disfrutan, por supuesto, viendo las películas de terror en la tele.

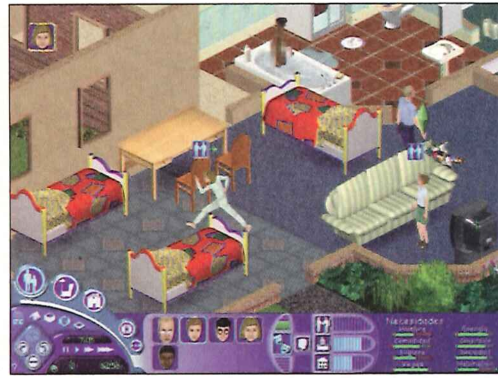
Los rasgos de la personalidad también influyen en la capacidad de cada uno de los Sims para poder desarrollar a mayor velocidad las aptitudes profesionales. Así, un Sim que tenga ánimo lúdico tendrá más tendencia a fomentar su creatividad. Un Sim que sea activo, su cuerpo. Y un Sim extrovertido, su carisma.

Coge el teléfono

Y si no tienes teléfono, cómprate uno. Es una herramienta fundamental que te servirá para mantenerte en contacto con tus amigos, además de ofrecerte la posibilidad de llamar a los bomberos o a la policía en caso de apuros, de pedir una pizza de vez en cuando, o de contratar a un jardinero a una asistenta o a un técnico que repare urgentemente tu ordenador. Siempre que suene el teléfono corre todo lo que puedas y cógelo, la mayoría de las veces te llevarás una sorpresa que tendrá la forma de un ingreso imprevisto. Ah, y procura no llamar a tus amigos a horas intempestivas, porque puede ser que se enfaden seriamente contigo.






La organización de la casa es algo que también hay que cuidar en extremo, pues puede no convencer a los Sims, lo que repercutirá negativamente.

Lo único que distingue a un familiar de un amigo es que los miembros de una misma familia viven en la misma casa, y comparten a los amigos



Las necesidades

Son ocho, y no sólo tendrás que preocuparte de que se mantengan en un nivel aceptable para que tu Sim no caiga en una depresión, también te resultará productivo para que afronte sus relaciones sociales y su vida laboral con la idea de obtener los mejores resultados.

El hambre es la única necesidad que puede llevar a la muerte a tu Sim, así que no la descuides. Hay varios factores que pueden hacer que tus tiempos de comida sean mucho más productivos. Una comida preparada, satisface mucho más que una lata.

Para ello tendrás que hacerte con una cocina y una encimera que permitan a tu Sim cocinar suculentos platos. La calidad de la nevera o de la cocina también influye en que la barra de hambre crezca más deprisa y sea más duradera. Un tercer factor para luchar contra el hambre es estudiar cocina. Para ello tendrás que hacerte con una estantería y dedicar tiempo a obtener puntos de cocina (que te serán útiles también en tu vida profesional). Los niños nunca se preparan comida. Si no hay nada a la vista, echarán mano de la clásica bolsa de patatas. Tendrás que servirles la comida a los niños con uno de los adultos de la casa si quieres que estén bien alimentados. Los robots de cocina y la barbacoa son también inversiones interesantes, si quieres incrementar la barra de





Organízate la casa

Si tu familia tiene varios miembros, especializa a cada uno de ellos en una tarea. Puedes consagrar a uno de los miembros a conseguir y mantener nuevas amistades, a otro a limpiar y preparar la comida y a un tercero a trabajar e incrementar sus conocimientos. Si los coordinas bien, los miembros de una familia pueden funcionar como un reloj y conseguir que tu posición económica y social mejore rápidamente. Si estás solo, no dudes en contratar rápidamente a una asistenta, no te resultará muy cara y te ahorrará muchísimo tiempo, además de mejorar tu barra de habitación, con la casa siempre limpita. Las plantas son otro cantar, pero desde luego que si las quieres tener bonitas es mejor que contrates a un jardinero. Cuidar de ellas te llevará mucho tiempo a lo largo del día.


Una cena nutritiva para recuperar energía después del trabajo es la forma ideal de terminar un día más.

"habitación" y mejorar tu dieta alimenticia. Por último, la pizza, aunque sea cara (40 simoleons), es la comida más energética de todas.

La comodidad se pierde cuando haces ejercicio, trabajas o simplemente cuando estás de pie. La mejor forma de recuperarla es sentarse, o echarse una siesta (que además subirá la barra de energía). La comodidad se reduce más o menos a la misma velocidad que el hambre, aunque siempre dependerá del carácter de tu Sim. Cuanto más caro sea tu sillón, más comodidad recuperarás cuando lo utilices. La comodidad también se recupera vertiginosamente mientras duermes por la noche. Esta necesidad es fácilmente combinable con otras. Por ejemplo, si tienes una bañera puedes incrementar tu comodidad y tu higiene al mismo tiempo; o si tienes una tele y un sofá también puedes incrementar tu comodidad y tu diversión al mismo tiempo.



Un ordenador personal siempre nos permitirá buscar trabajo tres veces más rápido de lo que un periódico nos permite, así que no es algo trivial comprarlo





El sueño eterno

Los Sims también se mueren, oh, claro que sí. Pueden quemarse en un incendio, electrocutarse arreglando un cacharro, morir de hambre si las cosas se ponen muy feas, o incluso morir ahogados si caen rendidos de sueño en la piscina. Es difícil que un Sim muera, si es que te lo tomas en serio. Cuando haya un incendio, aléjalos lo más posible de la zona en llamas mientras llegan los bomberos. Sólo morirán quemados si es que se quedan atrapados y no pueden salir. El fuego, por otra parte, tardará mucho en extenderse. Otra buena precaución es llamar a un técnico siempre que un cacharro se estropee.





La higiene se incrementa cuando usas el lavabo o la ducha. Con que lo hagas una vez al día bastará, a no ser que tengas algún "percance" desagradable. La higiene es muy importante de cara a tu vida social, así que no te abandones. Cuanto más pulcro sea tu personaje, más fácil te resultará conseguir que se bañe o que incluso lo haga de motu propio.

La vejiga es la más variable de todas las necesidades y la que convendrá atender con la mayor urgencia. Cuanto mejor sea el water, no preguntes por qué, menos veces necesitará visitarlo nuestro Sim. Si no le prestas atención a esta necesidad durante demasiado tiempo, el Sim terminará por "hacérselo encima" y sus niveles de higiene descenderán vertiginosamente. Ten cuidado con los atascos en el baño. Los Sims son muy celosos de su intimidad y a no ser que tengan mucha confianza con otro Sim, no se bañarán ni usarán el water mientras éste permanezca en el baño. ¿No has pensado en la posibilidad de meterte en obras y construir dos baños para evitar los problemas?

La energía se pierde poco a poco a lo largo del día (a mayor o menor velocidad según en qué se ocupe el tiempo) y se recupera sobre todo durmiendo. Intenta adecuar tus horarios de tal forma que el personaje tenga tiempo de recuperar toda su energía al menos una vez al día y de un tirón. Te evitará convertir tu vida en una sucesión de pequeñas siestas. Por cierto, mucho cuidado con las siestas, son la primera causa de absentismo laboral en el mundo de los sims. Los sims se duermen lejos de su despertador y pierden el coche compartido que les debería de haber llevado al trabajo. Un Sim dormirá hasta que rellene completamente su barra de energía. Si quieres que se despierte antes, tendrás que hacerlo personalmente. Hay otras cosas que perturbarán el sueño de los Sims adultos –el de los niños es demasiado profundo–: el despertador, una tele o una radio encendida y un bebé que llora. Ten cuidado con las casas sin puertas porque son muy vanguardistas y todo eso, pero por muy lejos que esté la









En lo alto de la colina se halla la mansión con la que sueñan todos los Sims del barrio.



Éste que se ve en la imagen es Roberto Altamirano, con sus cuatro hijos: Jorge, Alfonso, Ester y Jamaal.



Las visitas no tendrán problema, una vez que las recibas, en recorrer toda la casa como si tal cosa.

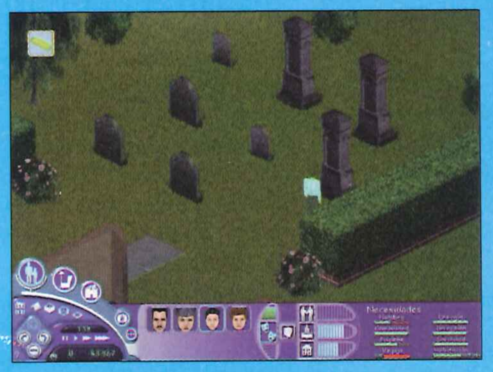
tele, si no hay puertas, ningún Sim adulto logrará conciliar el sueño. Como en casi todo, cuanto más cara sea la cama, más rápido recuperará el Sim su energía, y así tendrá más tiempo para hacer otras cosas.

La diversión es en el caso de los niños más rápida incluso que su vejiga, así que ya sabes, compra juguetes, y si no funciona usa el viejo truco de toda la vida: la televisión. En los adultos el asunto es más complejo. Dependiendo del carácter, como ya se ha explicado antes, cada uno tendrá su propia forma de divertirse. Hay veces en que se puede compaginar la diversión con la vida social: puedes bailar o ver la tele con tus amigos y satisfacer así dos necesidades al mismo tiempo. Lo más importante es aprovechar el tiempo.

La vida social es la séptima necesidad de los Sims. Satisfacerla es bien fácil. Atiende a las visitas que tengas, y automáticamente obtendrás su número de teléfono. Si hablas con ellos lo suficiente (según tu carácter) se convertirán en amigos tuyos y podrás llamarles siempre que quieras para que vengan a tu casa. De todas formas no te duermas en los laureles: si dejas de llamar a tus amigos durante mucho tiempo, su relación contigo decaerá y ya no querrán ir a tu casa. La barra de sociedad es de las más lentas a la hora de descender, pero si te

Cazafantasmas

Un Sim muerto se convierte en una urna llena de cenizas o en una tumba. Si mantienes el objeto cerca de tu casa, tendrás fantasmas que te harán la vida imposible a base de sustos. Los fantasmas sólo despertarán a los adultos, metiéndose primero en sus sueños (ya lo verás), pero también molestarán a los niños si andan despiertos. Una buena forma de protegerse de ellos es durmiendo en el piso de arriba: los fantasmas no suben escaleras. De todas formas, la mejor manera de librarse de los fantasmas es simplemente vendiendo las tumbas o las urnas a algún otro Sim incauto.













Intenta adecuar tus horarios de tal forma que el personaje tenga tiempo de recuperar toda su energía al menos una vez al día y de un tirón







descuidas demasiado te costará mucho hacer amigos y tendrás que invertir luego demasiado tiempo en recuperar el terreno perdido. Una de las ventajas de vivir en una casa con varias personas es que puedes satisfacer tus necesidades sociales sin usar el teléfono. El número de amigos de una familia, de todas formas, termina afectando a su carrera profesional, así que tenlo en cuenta. Puedes montar fiestas invitando a todos tus amigos a la vez. Sirve comida (no seas tacaño) y ten la tele o la cadena de música encendidas para que tus amigos se diviertan. Procura también tener sitio para que se sienten. Cuanto más cómodos se sientan en tu casa más tiempo se quedarán y más veces aceptarán tus invitaciones. No subestimes la posibilidad de proponer a un amigo que se vaya contigo a vivir. Puede ser que aparezca con siete niños (es mejor que te informes primero) pero también puede ser que te sorprenda con treinta mil dólares.

La última necesidad tiene el nombre genérico de "habitación" y viene a ser algo así como el grado de satisfacción que tu sim experimenta con respecto a su casa. No sólo está relacionado con la cantidad y la calidad de los objetos que tienes, sino también con lo limpia o lo sucia que esté, lo grande que sea, o la iluminación (natural o artificial) que tenga. Hacer algunos cambios de vez en cuando no viene mal para alegrarle la vida a tu Sim. Como pasa casi siempre en la vida real, los sims estarán más satisfechos con las cosas cuanto más caras resulten. No desprecies la opción de la asistenta. Cuesta 10 simoleons la hora y estará, según lo grande o pequeña que sea la casa, entre una y cuatro horas. En una casa normal, de las del principio del juego, no te costará más de 20 dólares y te ahorrará mucho tiempo y energía que podrás invertir en otras cosas.

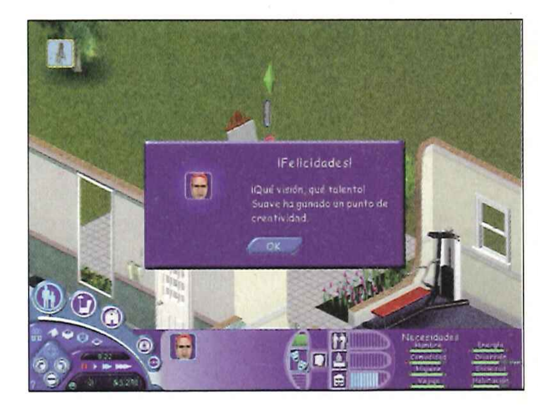
Cómo desarrollar rápidamente tus conocimientos

Hay seis posibilidades de convertirse en un Sim más valioso: mejorar los conocimientos de cocina, los de mecánica, incrementar el carisma, la lógica, la creatividad y el físico.

Para la cocina, sólo se requiere una estantería (da igual lo cara que sea) y algo de tiempo para leer libros de recetas. Y tres cuartos de lo mismo si se quiere mejorar los conocimientos de mecánica. Estas dos habilidades no sólo servirán en el trabajo, en casa te ayudarán a disminuir la frecuencia de los incendios en la cocina, a mejorar la calidad de tus platos y a arreglar, sin sufrir accidentes, los trastos rotos de la casa.

Para el carisma un buen espejo bastará. Nuestro Sim ensayará sus discursos frente al espejo y conseguirá más carisma a medida que vaya invirtiendo tiempo en esta actividad.

La lógica se desarrolla jugando al ajedrez. La creatividad pintando o tocando el









piano. Y el físico, usando sobre todo la máquina de gimnasia aunque también se puede probar con la piscina, menos efectiva pero más divertida.

El carácter de los Sims influye en el desarrollo de las distintas habilidades. Un Sim activo desarrollará mejor el físico que uno vago. De la misma manera un Sim con animo lúdico tendrá más facilidades para desarrollar su creatividad que uno serio, que preferirá el ajedrez. El carisma es cosa de los Sims sociables y la mecánica y la cocina de los pulcros.

Asegúrate de que haya una buena cantidad de vecinos a tu alrededor: un barrio vacío te dejará estancado y no podrás avanzar en el juego





Tu carrera profesional

Una de las primeras cosas que tendrás que hacer nada más llegar al barrio es buscarte un trabajo. Puedes hacerlo de dos formas: usando el periódico o usando el ordenador. En el periódico encontrarás una oferta cada día, y en el ordenador tres. No aceptes, a no ser que estés en las últimas, el primer trabajo que se te ofrezca. Antes tienes que tener en cuenta ciertas cosas. Existen 10 carreras profesionales diferentes (con 10 niveles de ascenso cada una) y cada una de ellas te proporcionará una serie de ventajas y desventajas. Estas son las posibilidades:

- **El mundo de los negocios.** Al principio sólo serás el encargado del correo en una gran empresa, con horario de oficina (9-15) y un sueldo bajo (120), pero con el tiempo puedes llegar a convertirte en un magnate que gane 1.200 simoleons al día. Para ello tendrás que invertir mucho tiempo en conseguir amigos (14), estudiar mecánica (2), mejorar especialmente tu carisma (8) y tu lógica (9), y cuidar tu creatividad (6). La cocina y el físico (2) no te servirán para mucho si quieres ser un hombre de negocios. Otro de los problemas de esta carrera profesional es que te quitará mucho tiempo, nunca menos de seis horas, ni siquiera en los niveles más altos. Tu jornada laboral, sin embargo, siempre será matutina, lo que le dará cierta estabilidad a tu vida.
- **El mundo del espectáculo.** Oh, sí, quieres ser actor/actriz, como todos. Bueno, tendrás que empezar desde abajo: camarero. Ya sabes el chiste que se cuenta en Hollywood. "¿Actor? Y en qué restaurante trabajas". Pues eso. Esta será una carrera muy dura. Empezarás trabajando seis horas, en horario de mañana, pero sólo ganarás 100 simoleons. Es la carrera profesional con el sueldo inicial más bajo, pero también es la que ofrece el sueldo más alto, si es que llegas a ser una estrella: 1.400 simoleons y sólo cinco horas de trabajo. Para ello tendrás que trabajar muy duro. Tu carisma (10) y tu creatividad (10) tendrán que ser extraordinarios. Algo menos de atención requerirá tu cuerpo (8), aunque también tendrá que ser especial. Asimismo necesitarás una buena cantidad de amigos (14). Aunque no será fundamental, tendrás que prestarle cierta atención, por último, a tus











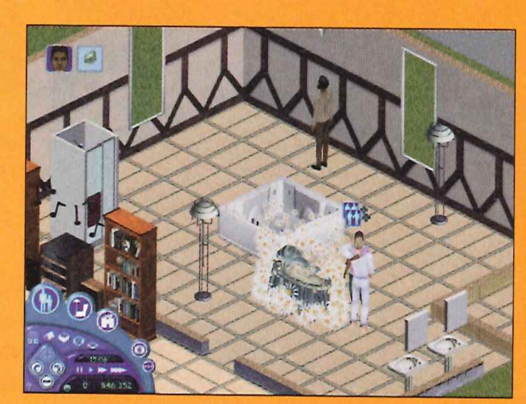


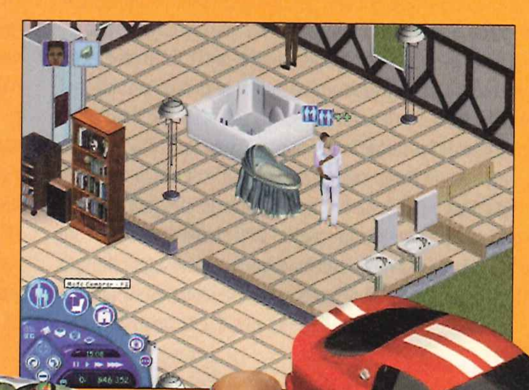


Bebés

Los bebés nacen de un matrimonio bien avenido (procura decirle algo a tu mujer de vez en cuando). Sólo duran tres días y luego se convierten en niños, y como los niños no crecen en el mundo de los Sims, pues así se quedan. Los bebés nacen con una personalidad y un físico mezcla del de sus padres. En sus tres días de vida tendrás que prestarle mucha atención. De entrada llévate la cuna al dormitorio de los adultos para que se despierten cuando llore (los niños no se despertarán tampoco con los bebés). Un bebé permite tres acciones: alimentar, cantar y jugar. Las dos primeras sirven para cubrir necesidades del bebé y conseguir que cese su llanto. Si un bebé llora, le alimentas y sigue llorando, prueba a cantarle. Son sólo dos necesidades, así que si no es una es la otra. Si no le prestas la suficiente atención, vendrán los servicios sociales de los Sims y se llevarán a tu hijo, para vergüenza eterna de tu familia. Si no querías un niño, pues no haberlo tenido..., no era tan difícil. Ah, otra cosa, el sexo del niño es aleatorio.










Los hermanos juegan y se incordian unos a otros como si tal cosa.


Roberto ha decidido comprar una mesa en la que puedan comer todos.


Roberto vuelve a casa antes del amanecer y charla con una de las niñas recién levantada.




Tendrás que trabajar mucho para que la casa esté limpia..., o contratar a una asistenta.


Como todas las noches Roberto abandona la casa para acudir a su puesto de seguridad.

Cada uno de los caminos profesionales, no sólo implica horarios, sueldos y un desarrollo de conocimientos distinto, sino que también supone un desgaste específico de las barras de necesidad

conocimientos de mecánica (2). En esta carrera, tu jornada laboral será sobre todo matutina, aunque tendrás que trabajar por las tardes durante algún tiempo.

- **Cuerpos de seguridad.** Un buen sueldo inicial, el segundo mejor de todos en el primer nivel. Eso sí, tendrás que hacer frente al turno de noche, de 12 a 6, que afectará, sin duda, a tu vida social. En este trabajo, por contra, nunca llegarás a ganar más de 700 simoleons y además tendrás que enfrentarte a muchos cambios de horario que serán todo un reto de organización. Para alcanzar la cúspide en los cuerpos de seguridad, necesitarás mucha lógica (10) y algo menos de cuerpo (7). También tendrás que asegurarte una buena cantidad de amigos (12) y buenas dosis de creatividad (5), carisma (6), y algo de mecánica (4) y cocina (1). Un poco de todo, horarios intempestivos y sueldos no muy altos, esa será en resumen tu rutina como policía.

- **El mundo del crimen.** Un juego realista hasta los últimos detalles. Aquí también puedes vivir al margen de la ley. En esta profesión los turnos de noche y los cambios de horario también están a la orden del día. El sueldo inicial no será muy alto (140), pero podrás llegar a ganar 1.100 dólares cada día por cinco horas de trabajo, si acabas convertido en un "Kingpin" cualquiera (el cuarto sueldo más alto en el décimo nivel profesional). Para ello tendrás que dedicar mucho tiempo a todos los conocimientos disponibles: para cocinar pasta en los pisos escondidos durante las guerras de bandas necesitaras estudiar cocina (2), algo de mecánica (5), mucho carisma (7), cuerpo (6), lógica (4), creatividad para confeccionar tus planes diabólicos (8) y muchos amigos (12).

- **La Medicina** te proporcionará el cuarto sueldo más alto en el primer nivel, aunque tendrás que estar preparado para todo tipo de turnos y de situaciones. Empezarás como auxiliar de clínica, con horario normal (9 a 15) de mañana. Esta profesión también requiere estar preparado para cambios de horario. Si llegas a alcanzar la cúspide, no ganarás mucho, 850 simoleons por siete largas horas de trabajo como director de un hospital. Necesitarás desarrollar conocimientos de mecánica (6), carisma (6), cuerpo (7), lógica (9), creatividad (4) y un buen montón de amigos (11).

- **La vida militar** no es muy agradecida pero te garantiza la mejor paga inicial de todos los trabajos, 250 simoleons. Aquí empezarás como recluta e irás trepando poco a poco todo el escalafón hasta llegar, si es que llegas, a general (eso sí, después de haber visitado el espacio como astronauta). En la carrera militar, al igual que en la de los negocios, siempre se trabaja por la mañana, lo que garantiza cierta estabilidad a la agitada vida de tu Sim. Si alcanzas el décimo nivel, general, ganarás unos 650 simoleons al día por seis horas de trabajo; como era de esperar el sueldo más bajo de todas las profesiones del décimo nivel. La comodidad tiene estas cosas. Para ascender en el ejército necesitarás tener nociones de cocina (1), mecánica (10), carisma (7), cuerpo (10), lógica (9) y muy pocos amigos (8). Ideal para un tipo solitario y con ganas de tiempo libre.

- **La Política**, el tercer sueldo más alto de todas las profesiones en el primer nivel (220); ¿por qué será? Empezarás como militante de base, colaborando en las campañas de algún candidato. Tendrás un horario criminal (9 a 18), con nueve horas completas de jornada, aunque siempre trabajarás por las mañanas. Si consigues hacerte

De compras con los Sims



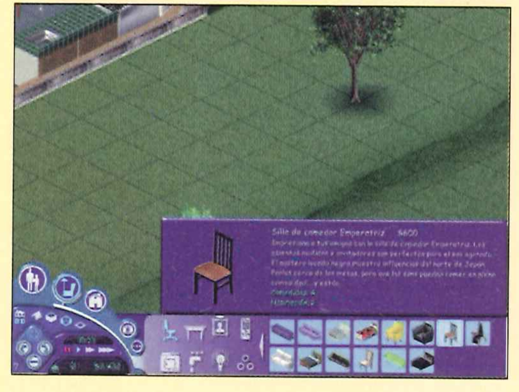
Cama estilo Isabelina modernizada. Sólo vale 3.000 simoleons, pero te ahorrará mucho tiempo en horas de sueño y de comodidad. Además su toque clásico pero informal, le dará un toque chic a tu habitación.



Sofá Dolce Tutti Frutti. Te puede parecer un poco chillón, pero este sofá verde manzana es el último grito en mobiliario contemporáneo. Te garantiza un máximo nivel de comodidad y una buena dosis de energía por 1.450 simoleons.



Cama Amomí. Un diseño especial para las habitaciones de tus niños, que incluye un colchón impermeable, por si las moscas. Por 450 simoleons solucionarás dos problemas: el descanso de tus hijos y la decoración de sus habitaciones.



Silla de comedor Emperatriz. Seiscientos simoleons por esta espectacular silla con lacado negro, de estilo japonés.



Encimera cóncava "Barcelona". El último grito en encimeras, basado en el diseño modernista catalán. La mejor opción para una cocina de lujo, combinada con su homónima, la encimera convexa. Superficies de granito negro, duraderas y fáciles de limpiar. Su precio: 800 simoleons.



Mesa "Redmond". Ideal para el usuario de ordenadores. Moderna, ligera y con el toque justo de diseño. Y todo por sólo 800 simoleons.



Jarrón de porcelana china. Nada menos que 4.260 simoleons en el clásico jarrón que siempre se cargan los niños de tus visitas. Un jarrón para casas con verdadero estatus.



Retrato en serie, de Payne A. Pitcher. Este cuadro, con reminiscencias de Andy Warholl, sólo te costará 3.200 simoleons y le dará a tu salón el toque justo de sotisficación y clase que proporciona el arte moderno. Además puede resultar una buena inversión, el valor de las obras de arte también fluctúa en el mundo de los Sims.



Cuadro "Payaso Llorando". No puede faltar en tu casa, si es que echas de menos el ambiente familiar. Cuesta menos que una silla, 45 simoleons, y decora mucho tanto en el salón, como en el dormitorio o en el cuarto de los niños.



Alarma antirrobo Simtinela IV. Sólo necesitas 250 simoleons para irte a trabajar tranquilo, aunque te dejes las puertas abiertas de par en par. Cuantas más compres mejor. Tienen un dispositivo automático de avisto a comisaría y un detector de movimiento.



Televisión Soma de plasma. Sí, una tele de pantalla plana, extragrande, con sonido espectacular e imágenes de tamaño real. Te convertirás en la estrella del barrio y conseguirás buenas horas de diversión sin límite. También sirve para hipnotizar a los niños. Y cuesta 3.500 simoleons.



Soy Marco. Este ordenador (que se apellida 6.500 dólares) pertenece a la enésima generación de procesadores. Garantiza una búsqueda eficaz de información (trabajo o estudio) y las dosis de diversión más altas.



Estéreo "Teoría de la cuerda". Imprescindible para montar una buena fiesta. La supersimetría de sus burbujas fónicas produce una música de calidad superior a la de una actuación en directo. Vale 2.250 simoleons, pero los amortizarás en diversión y decoración.



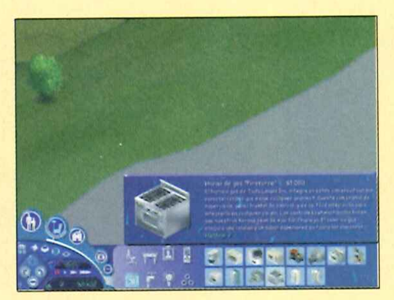
Conjunto de realidad virtual SSRI. Estas pequeñas gafas te conectarán a un mundo nuevo de entretenimiento, un auténtico "teatro virtual" para divertirse. Y todo por sólo 2.300 simoleons.



Simtren de OCD Systems. ¿Quién no ha soñado alguna vez con tener una impresionante maqueta ferroviaria en casa? Pues aquí está, por sólo 955 simoleons. Todas las visitas se quedarán impresionadas, y tus hijos se divertirán de lo lindo, unos minutos antes de romperla.



Barbacoa THX-451 Wild Bill. Las mejores hamburguesas. Ideal para fiestas alrededor de la piscina. Impresionarás a tus amigos y te pondrás morado de carne. Su precio 350 simoleons.



Horno de gas "Pirotorre". Cuesta 1.000 simoleons, pero las comidas que prepara no te decepcionarán. Además es muy resistente a los incendios. Un buena inversión, y encima es bonita.



Nevera Llamark. El refrigerador que triunfa en las casas de todos los sims de clase media. Funciona, no es demasiado feo y sólo cuesta 600 simoleons.



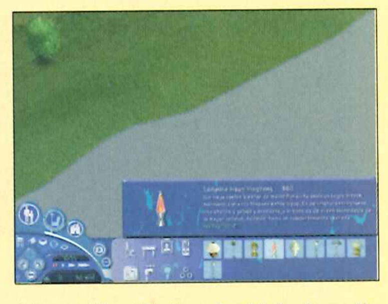
Cafetera Espresso Otratacetti. Si te gusta el café esta es tu mejor opción. Te dará energía, diversión y hasta te evitará ir tantas veces al baño. Para esas noches en que te toque trabajar. Cuesta 450 simoleons.



Cisterna Plus 5 XLT. Cuesta 1.200 simoleons. ¿Tanta pasta por un wáter? Este no es un water cualquiera. Además de permitirte hacerlo todo más deprisa, te garantiza comodidad y muchas horas sin tener que volver al baño. Además, es el preferido de todos los niños.



Bañera Whirlpuf. Para usar en interiores y exteriores. Con sus dieciséis chorros de agua proporciona comodidad, diversión y por supuesto higiene, aunque sólo sirve para los adultos. Cuesta 6.500 simoleons.



Lámpara hippy YingYang. Por 80 simoleons. No es la que más luz te dará, pero si es la más decorativa. Le dará a tu salón un toque extravagante y un poco hortera, pero qué demonios, hay que buscar el lado más divertido de las cosas.



Despertador Roncamás. Si trabajas, imprescindible. Sólo cuesta 30 simoleons, pero te permitirá ganar muchos más todos los días.



Mesa de billar Aristotaco. Necesaria en cualquier salón de alto standing. Te proporcionará buenas horas de diversión, solo o con tus amigos. Su precio 4.200 simoleons, pero si te cabe en el salón es porque puedes pagarla.



Estantería Simtigüedad. Por 500 simoleons una mueble de calidad y muy útil, tanto para mejorar tus conocimientos de cocina y mecánica, como para ayudar a tus hijos en sus estudios. Sin olvidar, claro, la diversión de leer.



Mueble bar Bachman. Aquí podrás preparar los cócteles en tus fiestas, o dedicarte a la bebida cuando las cosas te vayan mal. Cuesta 800 simoleons. Calma el hambre (el alcohol también tiene calorías), divierte y vestirá tu casa.




Ésta es la casa que se acaba de comprar Roberto Altamirano, después de muchos esfuerzos, para mudarse con toda su familia.


Éstas son Ana y Alicia, dos hermanas recién llegadas al barrio que quieren triunfar en el mundo del espectáculo.















Ladrones

Cuando empieces a ganar pasta y te empieces a comprar un estéreo y un ordenador como Dios manda, no te extrañe recibir alguna visita desagradable. Tendrás que estar muy atento si es que quieres pillar a los ladrones, te sorprenderías de lo rápido que corren con el saco lleno de cosas. Los ladrones sólo te visitarán cuando la casa esté vacía o todo el mundo esté durmiendo. Cogen las cosas más caras y nunca pasan de robar cinco cosas. Puedes llamar a la policía, pero lo mejor es instalar una alarma en cada habitación. Protegerá tu casa cuando no haya nadie y será mucho más rápida que el teléfono. Las alarmas de humo también sonarán cuando haya un incendio, si es que las colocas cerca de tu cocina. La policía se quedará con los objetos robados como prueba, pero te permitirá cobrar tu seguro y te dará 1 000 simoleons de recompensa por haber ayudado a atrapar al ladrón. También puedes colocar alarmas en el jardín, construyendo paredes para sujetarlas y detectar al ladrón antes de que pise tu casa.



un hueco en tu partido, puedes llegar a alcanzar la alcaldía de la ciudad. No ganarás mucho dinero (750), pero serás admirado y respetado por todos tus vecinos. Para ello necesitarás, sobre todas las cosas, tener un montón de amigos (17), un montón de carisma (9) y algo de cuerpo (5), creatividad (5) y lógica (7). Un trabajo ideal si te gusta la vida pública y las interminables conversaciones con tus vecinos.

- **En el mundo del deporte** se puede conseguir fama y dinero, pero para ser atleta profesional, tendrás que dedicar algún tiempo detrás de la máscara de la mascota del equipo de la ciudad. Empezarás ganando poco dinero (110) y trabajando mucho (6 horas) y por las tardes (12 a 18), aunque enseguida te instalarás en el cómodo horario de 9 a 15 y ya prácticamente no te moverás de ahí. Si lo consigues, si llegas a convertirte en un deportista de leyenda, ganarás 1.300 simoleons cada día (el sueldo más alto en el décimo nivel después del de estrella del espectáculo). Para ello necesitarás, sobre todo, un cuerpo perfecto (10) y un carisma desbordante (9). Tendrás que acompañar esas virtudes de algo de cocina (4), mecánica (2), creatividad (3) y algunos amigos (13). Un trabajo ideal para los viciosos de la máquina de ejercicios.
- **En el camino de la ciencia**, tendrás que estrenarte como cobaya por tan sólo







Jamaal Altamirano sólo tiene tiempo para jugar al baloncesto en la parte de atrás de la casa.

155 simoleons, con horario de 9 a 15. En esta profesión nunca trabajarás por la noche, aunque habrá momentos en que tendrás que hacer frente a jornadas laborales de 8 horas. En el décimo nivel te convertirás en un científico loco, que ingresará cada día, por cuatro horas de trabajo, 1000 simoleons, el quinto sueldo más alto en el décimo nivel. Un científico loco que se precie tendrá que ser una autoridad en lógica (10) y creatividad (10); saber mecánica (8) y cocina (2); tener algo de carisma (5) y algunos amigos (10).

- **Alto riesgo:** El último camino profesional es, si cabe, el más peculiar. Aquí tendrás multitud de profesiones distintas, desde piloto de pruebas hasta alpinista, pero todas ellas tienen el mismo denominador común: te juegas la vida todos los días. Tu sueldo, por contra, no será gran cosa, 175 simoleons. Aquí trabajarás casi siempre por la mañana, aunque en los últimos niveles tendrás que acostumbrarte a trabajar en eso que los ingleses llaman el afternoon (justo el tiempo que va desde el almuerzo hasta la hora del té). Si llegas hasta el final te convertirás en un espia internacional, una especie de James Bond, con un sueldo de 925 simoleons, eso sí, por seis horas de trabajo. Para ello tendrás que saber un poco de todo: cocina (2),


En la nueva casa de los Altamirano hay habitaciones para todo el mundo. ¡Se acabaron las estrecheces!









La viuda negra

Si no tienes escrúpulos, puedes dedicarte a lo siguiente: en lugar de trabajar te pegas la buena vida con los ahorrillos que te queden después de comprar la casa, haces una amistad rápida, la/lo seduces, y le pides que se case contigo, o si es del mismo sexo que se venga a vivir a tu casa. Si acepta, su dinero, si es que lo tiene, pasará a ser tu dinero. Luego, una vez que has conseguido la pasta, ya puedes librarte de él/ella, con un incendio o algún otro accidente estúpido. Luego, vuelves a la carga con otro, y así, poco a poco, puedes ir juntando una auténtica fortuna..., aunque te quedarás solo en el barrio.



Si el bebé sigue en tu casa después de tres día se convertirá en un niño/niña con una mezcla del carácter de los padres.



Si tus hijos no se esfuerzan en la escuela, acabarán en una academia militar y no volverás a verles el pelo.



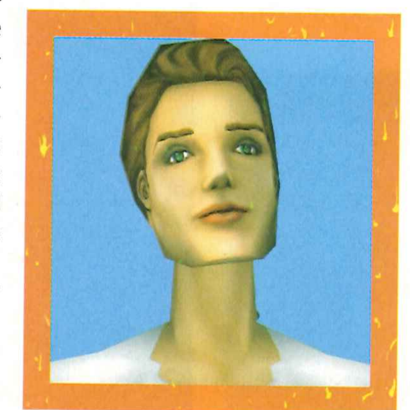
Tendrás que ocuparte de que los niños vayan a la escuela con sus necesidades bien cubiertas, para asegurar su rendimiento





mecánica (6), y lógica (6). Además de tener algo de carisma (8), cuerpo (8) y creatividad (9). El número de amigos que necesitas no será muy alto (11). Un trabajo ideal para aquellos que aman las emociones fuertes.

Cada uno de los caminos profesionales, no sólo implica horarios, sueldos y un desarrollo de conocimientos distinto, sino que también supone, a medida que se vayan escalando niveles, un desgaste específico de las barras de necesidad. Por ejemplo, un deportista o un profesional del riesgo tienen un desgaste de energía mucho mayor que un científico. Asimismo el trabajo más "aburrido" será la carrera militar y el más divertido la deportiva. El que más disminuirá tu comodidad, será el de policía, y el mundo del crimen será el trabajo que más afecte a tu barra de vida social.



Si pierdes tu trabajo, puedes probar suerte en otra profesión, tus puntos de conocimiento se mantendrán intactos y enseguida conseguirás algunos ascensos. También puedes esperar, si es que has ahorrado algo de dinero, una nueva oportunidad en el sector en el que ya tienes experiencia. El ascenso (si ya habías trabajado para conseguirlo) será más rápido.

El trabajo se pierde si faltas dos veces, así que ten cuidado y no te duermas. Especialmente cuando te cambien el horario o cuando te eches una siesta, lejos de tu despertador.

En todos los trabajos recibirás bonificaciones extraordinarias de vez en cuando, que te permitirán invertir dinero extra en algún capricho.

El "trabajo" de los niños es el colegio, al que tienen que ir todos los días de 9 a 15. Tendrás que ocuparte de que los niños vayan a la escuela con sus necesidades bien cubiertas, para asegurar su rendimiento. Además, si tienes una estantería o un ordenador, puedes obligarles a que dediquen un poco de tiempo al estudio, para conseguir mejores notas. Las notas siguen el sistema americano, esto es: de la A a la F. Un signo + o - al lado de la letra, indica lo cerca o lo lejos que se está de cambiar el boletín de notas. Por ejemplo: una F-, quiere decir que se está a punto de alcanzar una D. Si los niños faltan al colegio o tienen demasiado tiempo unas notas negativas (F), acabarán dejando la casa para ir a parar a una academia militar. Así que tendrás que dedicarle atención a su rendimiento en la escuela si es que quieres conservarlos a tu lado. Una vez que se vayan ya no les volverás a ver. Si los niños tienen buenas notas puedes ganar algo de dinero con ellos: esos sobres que manda la abuela para premiar el esfuerzo de sus nietos. Señalar por último, que un niño nunca dedicará tiempo al estudio, sea cual sea su carácter, de motu propio. Como en la vida real tendrás que obligarles a que hagan "sus deberes"

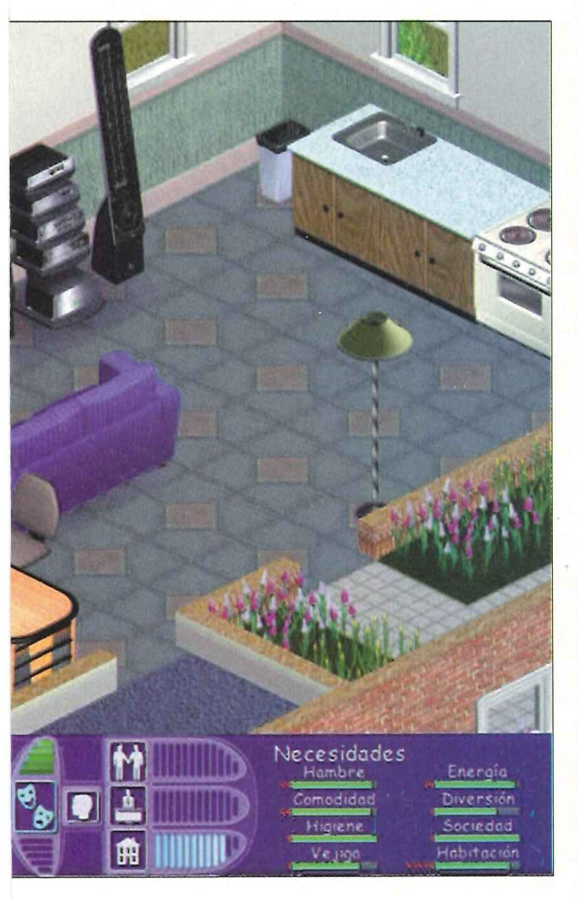
Yo quiero tener un millón de amigos

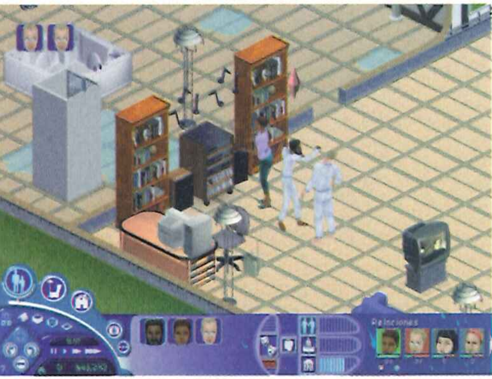
La vida social de los Sims es uno de los aspectos más complejos e interactivos del juego. Existen a todos los niveles: desde el odio hasta el matrimonio, pasando por la clásica amistad. Las relaciones sociales no son sólo una forma de satisfacer una necesidad, también influyen directamente en la carrera profesional de tu Sim y te permiten conseguir ciertos objetivos concretos como tener hijos o casarte.

En el juego vivirás en el entorno de un barrio, con ciertas familias predefinidas. Cuanta más gente haya en el barrio, mejor, así que preocúpate de que todas las casas o parcelas tengan una familia viviendo en ellas. Cuando juegas puedes elegir en cualquier momento entre llevar sólo una familia todo el tiempo, o ir alternando entre las distintas familias del barrio, así que asegúrate de que haya una buena cantidad de vecinos.

Los niveles de relación con cada uno de tus vecinos se miden por una escala que va desde los cero puntos hasta los cien. También puede ser que ni siquiera conozcas a tus vecinos, con lo que no aparecerán en el menú de amistades. Los Sims te visitarán para darte la bienvenida cuando te instales en el barrio, y aunque no los llames pasarán por tu casa en sus paseos vespertinos y se acercarán para ver qué tal te van las cosas. La primera vez que alguien se acerque a tu puerta, procura salir y saludarle al menos. Cada vez que saludes a un nuevo vecino, su teléfono (si es que tiene teléfono) se añadirá automáticamente a tu lista de amistades. De esa forma podrás invitarles a tu casa siempre que te apetezca. Estos son los distintos tipos de relación que pueden darse:

- **Los conocidos:** son aquellos cuyo nivel de relación está por debajo de los 50 puntos. Se han pasado por tu casa, han hablado contigo, y tienes su teléfono, pero rara vez acudirán a tu casa cuando les invites. Más bien se pasarán a saludarte ellos mismos cuando les apetezca. Las acciones que se pueden realizar con los conocidos son muy limitadas. Sólo hablar y tal vez ver la tele o nadar juntos en la piscina. Con los conocidos es mejor no bromear ni pasarse de listo porque les resultará molesto el exceso de confianza y nos cogerán tirria.
- **Los amigos:** ¿has estado hablando un rato con alguien y has visto que teníais muchas cosas en común? ¿Has alcanzado los 50 puntos en la barra de amistad? Pues ya tienes un amigo. Ahora aparecerá debajo de su foto un icono sonriente. A un amigo se le puede llamar y siempre acudirá a nuestra casa para pasar un rato. También se puede bromear con él, e incluso hacerle cosquillas. De vez en cuando habrá que animar a nuestro amigo cuando tenga un mal día. Si nuestro amigo es del sexo




La tensión entre los dos hombres del matrimonio no tarda en estallar en una pelea.


En la piscina de la enorme mansión, esta familia celebra su mudanza triunfal a la casa más envidiada del barrio.

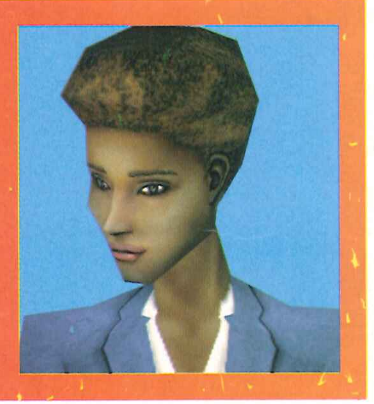
La vida militar no es muy agradecida pero te garantiza la mejor paga inicial de todos los trabajos: 250 simoleons



contrario al de nuestro Sim, y la cosa sigue adelante, habrá un romance, y la cara sonriente se convertirá en un corazón. Si la amistad crece y crece entre dos Sims del mismo sexo, llegará un momento en que se ofrecerá la posibilidad de que le propongas a tu amigo que se venga a vivir a tu casa, así como Epi y Blas. Si acepta puedes llevarte alguna sorpresa. Si nuestro amigo vive con otro adulto y tienen niños, los niños se quedarán en la casa con el adulto que se queda, pero en caso contrario, los niños vendrán con él. Y lo mismo pasa con el dinero, si él es el único adulto vendrá con todo su dinero, pero si vive con otro adulto, el dinero se quedará allí. Es recomendable que uno trate de conocer, antes de hacer ese tipo de proposiciones, a la persona en cuestión para evitar sorpresas desagradables. Dos amigos no tendrán problemas en compartir una cama, pero se negarán en redondo a compartir un baño. Eso ya es algo reservado a los amantes.

- **Los amantes:** un romance implica nuevas acciones, distintas a las que permite una amistad, aunque puedes tener, si te atreves, varios romances a la vez. En un romance se puede abrazar, besar, dar un masaje en la espalda, bailar, e incluso pedir la mano. Pedir la mano es un asunto delicado y te llevará mucho tiempo y algo de dinero. Para que el juego te dé la posibilidad de pedirle a un chico/chica que se case contigo, tendrás que trabajarte una velada romántica, en el peor sentido de la palabra. Servir cena ("no tomo decisiones con el estómago vacío"), hacerle algún regalo, enrollarse convenientemente (muchos besos, abrazos y bailecitos), algo de música y el momento de la verdad. Es muy difícil que recibas una contestación positiva a las primeras de cambio. Tu posible esposa/esposo no sólo valorará su relación personal contigo, también sopesará con mucho cuidado tus posesiones materiales, tus costumbres (si tienes la casa llena de suciedad) y su propia situación familiar. Si tiene una casa mejor que la tuya, te resultará muy difícil, por no decir imposible, que acepte una proposición de matrimonio. Lo mismo pasa si vives con muchos niños a tu cargo, o si no se divierte convenientemente cuando está en tu casa. En ese caso te dirá que nunca hacéis nada juntos, así que ya sabes. En general, y como regla, ningún sim acepta una proposición de un Sim que sea más pobre, económicamente, que él. Si consigues que acepte, tendrás una boda y habrás conseguido...

- **Un matrimonio:** un matrimonio en los Sims no significa gran cosa. De entrada no es excluyente, o sea, que puedes seguir tirando los tejos a las chicas/chicos si quieres. Y lo mismo tu esposa/ esposo. De hecho puedes casarte varias veces, y vivir con varias mujeres/hombres a la vez, todos ellos "legalmente" casados contigo. Para tener un hijo, tendrás que repetir todas las maniobras que hiciste para conseguir un matrimonio. De entrada será bueno que dediques algo de tiempo a cuidar la relación para que la barra no descienda vertiginosamente. Con la barra alrededor de los 90 o 100 puntos, tendrás que organizar un tinglado con cena, regalo, baile, etcétera... y en ese tinglado, más tarde o más temprano, ella te propondrá tener un hijo y el niño aparecerá delante de tus narices, si es que aceptas, por generación espontánea.



Lo único que distingue a un familiar de un amigo, es que los miembros de una familia viven en la misma casa y, a efectos de recuento, comparten a los amigos. Por lo demás, el hecho de compartir el mismo lugar de residencia no implica necesariamente una buena relación. Si los Sims de una misma familia no cultivan sus relaciones hablando o realizando actividades juntos, sus barras de amistad pueden decaer hasta llegar a cero, más o menos como en la vida real. También existen las escenas de celos y las peleas entre los Sims. Si un Sim, especialmente con un bajo nivel de cordialidad en su carácter, ve hacer algo que no le gusta mucho a otro sim, puede llegar a las manos. En ese caso, la pelea se saldará con un perdedor, que dará con sus huesos en el suelo, y que puede decidir marcharse del barrio después de la "humillación".

Las relaciones personales tienen dos caras. Por un lado sirven para satisfacer una de las necesidades, pero por el otro resultan un "conocimiento" que hay que desarrollar (consiguiendo el mayor número de amigos posible) para ir escalando en la carrera profesional. Vivir con una sola persona y charlar con ella de vez en cuando, puede ayudarte a evitar las depresiones, pero no te proporcionará ningún beneficio en tu trabajo. Para aprovechar el tiempo puedes organizar fiestas, llamando a todos los conocidos y aprovecharlas para incrementar tus puntos de relación con ellos o para mantener los que ya tienes. Los Sims se quedarán en tu casa, si es que les recibes adecuadamente, un tiempo concreto, que dependerá, sobre todo, de lo cómodos que estén. Si tu casa no tiene sillas, por ejemplo, se quejarán y se marcharán enseguida. Lo mejor para conseguir que tus amigos estén mucho tiempo en tu casa es servir comida, poner la música bien alta y encender la tele. Una piscina te convertirá en el tipo más visitado del barrio (a los Sims les encanta nadar). Algunas veces podrás combinar la diversión, la comodidad y la vida social, viendo la tele con tus amigos, jugando al ajedrez o al billar. Si sólo estás buscando amigos, no se te ocurra enrollarte con una chica. El romance puede crearte muchos problemas de celos.

Esperamos que estos "consejos" os hallan servido de ayuda.

L.E.C.


MESSIAH
GUÍA COMPLETA
"Siempre que duermo sueño lo mismo. Sueño que muero.
Todas las noches me veo dormir, con los ojos del asesino, y
cuando me mato siento felicidad y alegría, pero cuando me
muero grito de terror. Todas las noches tengo el mismo sueño
y, noche a noche, cada vez estoy más asustado.
No debería tener miedo a morir, porque vivo en el reino de
los cielos y he caminado por el valle de la muerte.
Pero tal vez no sea un sueño..."
Bob, el ángel.

El largo camino hacia el CIELO

Gracias a una estudiada campaña de "marketing", "previews" milimétricamente diseñadas, y la concesión de contadas entrevistas, junto al año de retraso en su publicación, «Messiah» ha ido convirtiéndose, poco a poco, por méritos propios, en uno de los juegos más esperados del año 2000. Su comercialización no ha hecho sino confirmar lo que Shiny había prometido desde un principio: una calidad técnica a años luz de todo lo visto hasta el momento, gracias al empleo de la novedosa tecnología RT-DAT; un sistema de juego muy original, basado en la posesión de distintos personajes para cumplir variados objetivos; y, por último, un guión apasionante, que ofrece un soporte muy sólido para el que será, sin duda, unos de los mejores juegos del año.

Un programa tan especial se merece una guía a su misma altura. Esa es la razón de que, junto a la completa solución que cubre todas las alternativas para completar el desafío, se ha añadido una extensa guía de personajes y armas, los inevitables trucos, y algunos consejos encaminados a sacar el máximo provecho al juego. No podía faltar, tampoco, un interesante repaso a las páginas webs más interesantes, junto al breve recorrido histórico de la compañía creadora, Shiny, responsable de algunos de los títulos más originales de la historia de los videojuegos.

Esperamos que el esfuerzo haya merecido la pena.

Shiny ENTERTAINMENT

A medida que el arte de crear videojuegos ha dado paso a una industria a la altura del cine o la música, y el ganar dinero se ha convertido en la única razón de ser de muchas compañías, las casas de soft que aún son capaces de renegar de las modas y los clónicos, para diseñar los juegos que realmente desean, pueden contarse con los dedos de la mano. ¿Lionhead? ¿Bullfrog? ¿Péndulo Studios?... Para regocijo de todos sus fans, Shiny Entertainment pertenece a este selecto grupo.

Hace unos meses, contaba un prestigioso exprogramador de una no menos mítica compañía, fuertemente ligada al mundo cinematográfico, en un canal IRC de aventuras: "Hace diez años, cuando nos disponíamos a diseñar un juego, la máxima del jefe era: "Haced lo que queráis, pero que sea divertido". Ahora, la máxima es: "Tenéis este presupuesto, y debéis obtener estos mínimos beneficios".

Como cualquier otro negocio en expansión, el mundo de los videojuegos ha sufrido una importante inyección de dinero, que ha permitido desarrollar programas espectaculares, enmarcados dentro de ciertos campos que, se sabe, van a dar beneficios: arcades 3D en primera persona, juegos de estrategia en tiempo real, juegos deportivos, etc., con toda su legión de clónicos asociada.

Hoy en día, son muy pocas las compañías que tiene la capacidad de controlar los juegos que realmente quieren hacer. En sus manos recae la tarea de salvaguardar el verdadero espíritu de la programación lúdica: la capacidad de innovar, al mismo tiempo que se desarrollan ideas originales. En definitiva, ofrecer al jugador emociones nuevas, que le hagan experimentar sensaciones similares a las que tuvo la primera vez que jugó a un videojuego. Con el paso de los años, Shiny Entertainment se ha ido convirtiendo en una de estas privilegiadas compañías.

LA HISTORIA

La casa de soft creadora de «Earthworm Jim», la lombriz de tierra más marchosa de toda la galaxia, fue fundada en octubre de 1993 por David Perry. Tras duros meses de trabajo en el diseño de su primer juego, «Earthworm Jim», Shiny centró todos sus esfuerzos en impresionar a Sega, para obtener la licencia que les permitiese publicarlo en formato Megadrive, y obtener así la fama y los ingresos necesarios para desarrollar nuevos proyectos. Tras probar una demo del juego, Sega quedó impresionada por el resultado, e inmediatamente llegaron a un acuerdo de distribución que aseguró la solvencia económica de la compañía durante los siguientes años.

Tanto «Earthworm Jim» como su continuación fueron un tremendo éxito en las consolas de 16 bit. Pero, lo que Shiny realmente deseaba era introducirse en el complejo y exigente mercado de los compatibles.

Su primer título para este formato, «MDK» representó todo un reto para la compañía, pues no sólo era el primer programa que desarrollaban para la plataforma, sino que también se trataba de su primer juego en 3D. Adornado con un brillante motor 3D, un personaje novedoso, e infinidad de ideas originales, «MDK» consiguió vender más de 500.000 copias en apenas dos meses, abriendo a Shiny las puertas de la fama del único sector que les quedaba por conquistar: el de los ordenadores.

Mientras trabajaban secretamente en su proyecto más ambicioso y revolucionario, «Messiah», Shiny desarrolló un par de juegos para PlayStation, «R/C Stunt Copter» y «Wild 9», que les permitió mantener las arcas bien surtidas de ingresos. A ello ha contribuido la venta de licencias a otras compañías de algunas continuaciones de sus juegos, que han dado buenos resultados, con títulos como «Earthworm Jim 3D» o «MDK 2».

El "merchandise" relacionado con la nueva marca comercial "Earthworm Jim" también les ha reportado numerosos beneficios, gracias a las ventas de figuras, comics, e incluso una serie de dibujos animados.

Lejos de dormirse en sus laureles, Shiny, ya convertida en una floreciente empresa con cerca de 40 trabajadores, planea una nueva revolución, en forma de estrategia en tiempo real, que lleva por nombre «Sacrifice». Pero esa es otra historia...

Fiel a un estilo

David Perry
El talento



A fuerza de diseñar buenos juegos, aparecer de forma casi constante en los medios de comunicación, y pronunciar numerosas conferencias en las ferias informáticas y de entretenimiento, David Perry, fundador de Shiny, se ha convertido en uno de los personajes más populares de la industria. Como todo genio hecho a sí mismo, David comenzó a programar a muy temprana edad, en 1981. Con tan sólo 17 años, abandonó su Irlanda del Norte natal para trasladarse a Londres, donde comenzó a trabajar para varias compañías míticas del sector de los 8 bit, como fueron, en aquellos tiempos, Mikro-Gen, Elite, Probe, Us Gold o Mirrorsoft. Allí diseñó alguno de los éxitos más taquilleros, como «Teenage Mutant Ninja Turtles» o «Terminator».

Con una amplia experiencia a sus espaldas, en 1991 Perry se trasladó a Estados Unidos, para trabajar bajo las órdenes del magnate Richard Branson, en Virgin Games. Fue el responsable de los mayores éxitos de la compañía, con títulos clásicos como «Aladdin», «Cool Spot» o «Global Gladiators». Estos juegos para consola le valieron importantes premios, como el European Golden Joystick Award al Mejor Programador de Consolas del Año.

En 1993, Perry dio el salto definitivo al fundar su propia compañía, Shiny Entertainment. Actualmente se ha alejado de la programación, pues su trabajo se centra en dar conferencias, ayudar a las personas que quieren introducirse en el mundo de los videojuegos, a través de su página web, así como gestionar las licencias y el "merchandise" de sus juegos.

EARTHWORM JIM

Año: 1994
Disponible: Mega Drive, Super Nintendo, PC
Género: Arcade de plataformas
Idioma: Inglés



Muy pocas compañías en el mundo tienen la suerte de que su primer título se convierta en un éxito instantáneo. Shiny obtuvo este privilegio con el ya clásico «Earthworm Jim», publicado originariamente para la consola Sega Mega Drive. Sega no sólo cerró el trato en pocos segundos, nada más ver una demo del juego, sino que además les ofreció la portada de su revista oficial del siguiente mes.

Las mentes avispadas de la multinacional japonesa no se equivocaron: «Earthworm Jim» pilló por sorpresa a los aficionados, al presentar un típico arcade de plataformas, pero adornado con un sinfín de giros humorísticos y situaciones graciosas, que lo hacían irresistible.

La clave del juego residía en la fuerte personalidad del protagonista, Earthworm Jim, una vulgar lombriz de tierra que, un día, se vio embutida en un traje espacial que cayó del cielo y le dotó de innumerables poderes. A partir de ese momento, Earthworm Jim comenzó a vivir innumerables aventuras: cargar con un rebaño de vacas de un lado a otro, montar en un hámster, luchar contra un demonio-gato y su cohorte de abogados, o vencer en una carrera a la malvada Queen Slug.

Jim se aprovechaba de su cuerpo alargado y flexible para pegar latigazos, colgarse de sitios elevados, o columpiarse al más puro estilo Tarzán.

Shiny supo aunar un personaje muy original con unas animaciones dignas de cualquier alocada serie de dibujos de la Warner, acción frenética, música de gran calidad, y continuos golpes de humor.

El juego fue un rotundo éxito, y obtuvo numerosos galardones al "Juego del Año" para la consola Mega Drive. Posteriormente fue convertido a Super Nintendo. Dos años después, en 1996, se diseñó la esperada versión PC, vendida conjuntamente con la segunda parte.

La popularidad de «Earthworm Jim» desbordó el limitado universo de los videojuegos, y pronto se convirtió en una serie de dibujos animados patrocinada por Universal Cartoon Studios; en una línea de figuras articulables de plástico comercializada por Playmates; y en un comic publicado por Marvel.

Nunca un insecto tan insignificante como una lombriz ha recibido tantos y tan variados honores. Shiny había dado en el clavo.

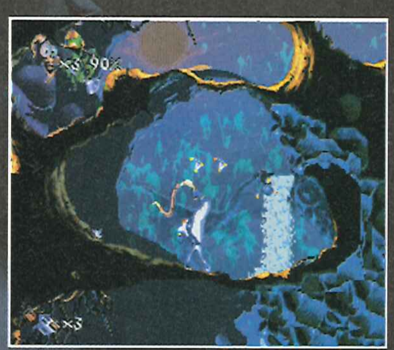
EARTHWORM JIM 2

Año: 1995
Disponible: Mega Drive, Saturn, Super Nintendo, PC, PlayStation
Género: Arcade de plataformas
Idioma: Inglés



Abrumada por el triunfo de su primera parte, a la compañía de David Perry no le quedó más remedio que realizar una continuación. Se trata de la única ocasión en la que se han rendido a las exigencias del mercado, renunciando a presentar un producto totalmente nuevo, a costa de ofrecer a los fans aquello que más deseaban, es decir, más de lo mismo.

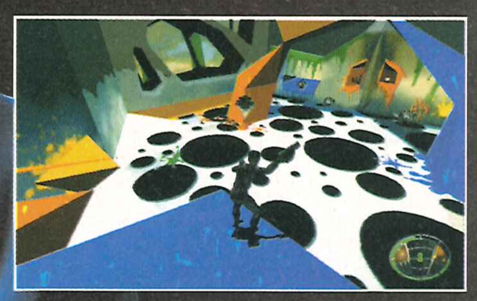
«Earthworm Jim 2» era una continuación en toda regla: el nivel técnico apenas variaba, con respecto a la primera parte, y la sucesión de niveles presentaba un desarrollo casi idéntico. Eso sí, se mejoró la calidad de los gráficos, se utilizaron más colores, y la lombriz Jim obtuvo una nueva hornada de nuevas animaciones y situaciones desternillantes.



Tras liberar a la princesa What's-Her-Name en su anterior aventura, ésta volvió a ser secuestrada por Psy-Crow, lo cual no era más que una excusa para enfrentar a Jim con sus archienemigos Lorenzo Larvae, el Mayor Mucus, o el psicodélico Flamin' Yawn. También se redujo notablemente su dificultad, para hacerlo más asequible al público de todas las edades.

MDK

Año: 1997
Disponible: PC, PlayStation
Género: Arcade 3D
Idioma: Textos en castellano

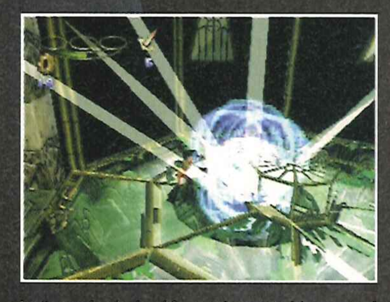


Gracias a la saga de la lombriz de tierra, Shiny alcanzó la madurez como compañía de soft. Esto le permitió abordar otro reto: traspasar esa madurez a sus juegos. Para ello decidió abandonar momentáneamente el campo de las consolas, y adentrarse en el exigente universo de los compatibles.

«MDK» significó otra nueva demostración de talento. En esta ocasión el argumento, –unos alienígenas invaden la tierra y el científico Fluke Hawkins envía a su ayudante Kurt para salvarla, equipado con una buena provisión de originales inventos–, no hacía presagiar ninguna extravagancia. La presentación y el desarrollo tampoco mostraban nada anormal: se trataba de un arcade 3D en tercera persona en la que Kurt, el protagonista, utilizaba diferentes armas, así como un práctico paracaídas acoplado a su espalda, para acabar con los alienígenas y superar los distintos obstáculos. Pero, bastaban unos pocos minutos de juego para vislumbrar el sello personal de Shiny: los alienígenas enseñaban el trasero para provocar a Kurt; el perro Max acudía en su ayuda bombardeando las inmediaciones del lugar donde se encontraba; las vacas tenían un papel primordial en el desarrollo, y Kurt disponía de armas tan curiosas como la Explosión Nuclear más Pequeña del Mundo, la pintura Anti-radar, o la Bomba más Interesante del Mundo. «MDK» aportó a la historia del soft un genial modo de francotirador que permitía apuntar al ojo de una mosca situada a un kilómetro de distancia, opción que después sería incluida en multitud de juegos. Además, fue uno de los primeros títulos, junto con «Quake» y «Tomb Raider», que incorporó aceleración 3D a través del correspondiente parche. Toda una premonición de lo que después sería su esperada y recién comercializada continuación.

WILD 9

Año: 1998
Disponible: PlayStation
Género: Arcade de plataformas
Idioma: Inglés



"Imagina que George Lucas reescribe «Star Wars» con Lewis Carroll. Imagina que después la codirige con Tex Avery".

Con este atractivo mensaje publicitario, se puso a la venta el arcade 2D de scroll lateral «Wild 9».

Wex Major, un hiperactivo adolescente, viaja a una galaxia desconocida y se hace amigo de un grupo de 8 alienígenas huérfanos, con quienes forma la banda de "Los 9 Salvajes", que da título al juego. Lamentablemente, los ocho compañeros de Wex son secuestrados por el malvado Karn, por lo que el muchacho tendrá que utilizar su espectacular arma torturadora –desde una perspectiva humorística– para salvar a sus amigos y, de paso, a toda la galaxia Andrómeda.

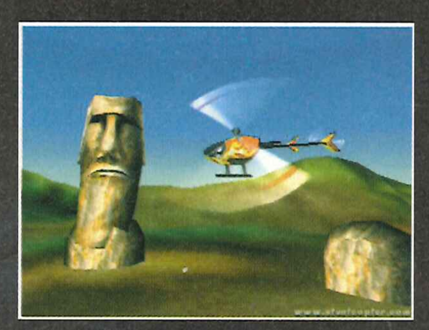
Utilizando un inteligente efecto de profundidad que simulaba un entorno 3D dentro de un juego en 2D, «Wild 9» nos proponía una divertida aventura de acción plagada de aliens revoltosos, saltos inverosímiles, buenos efectos, acción continua, y un desarrollo clásico.

Para publicitar su lanzamiento, Shiny organizó un maratón de juego en la mismísima Mansión Playboy. Durante 99 horas seguidas, se llevaron a cabo numerosas competiciones. El ganador, Brent Rambo, se llevó el apetecible premio de 9999.99 dólares.

«Wild 9» también fue publicado en Japón con el nombre de «Wildroid 9». El diseño de los personajes se retocó para dotaros de la consabida estética "anime", que tanto gusta a los jugadores nipones. Menos popular que el resto de sus hermanos, «Wild 9» aún sigue siendo considerado un buen juego entre los poseedores de la consola PlayStation.

R/C STUNT COPTER

Año: 1999
Disponible: PlayStation
Género: Arcade de helicópteros
Idioma: Inglés





La afición de Perry a los vehículos de radio control quedó reflejada en este original «R/C Stunt Copter». A los mandos de un helicóptero de control remoto, se nos exige superar diversos niveles en los que es necesario completar acrobacias, sortear obstáculos, disparar a ciertos enemigos, aterrizar en lugares inverosímiles, o echar carreras con otros helicópteros. Fue el primer juego que se diseñó específicamente para aprovechar el joystick Dual-Analog de Sony, con un estilo muy similar al mando de control de este tipo de aparatos voladores. Shiny invirtió muchos meses de trabajo en la creación de los algoritmos que emulaban la aerodinámica del vuelo real, de manera que el pequeño helicóptero reaccionase como lo haría un vehículo real. Pese a ser algo limitado gráficamente, «R/C Stunt Copter» ha obtenido una buena acogida.

SACRIFICE

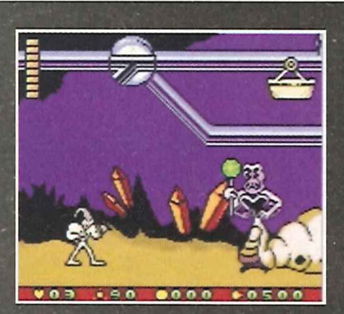
En preparación: PC
Género: Estrategia en tiempo real



A principios de 1999, mientras Shiny daba los últimos retoques a «Messiah», para desesperación de los fans que no veían el momento de probar el juego, David Perry estaba trabajando secretamente en la creación de un grupo de trabajo interno encargado de diseñar el proyecto más ambicioso de la compañía: «Sacrifice».
Formado por programadores provenientes de diversas compañías, Rock Hard Cock o, más familiarmente, RHC, tiene en su currículo juegos tan populares como el mítico «Starcraft».
Todo la experiencia acumulada está siendo aprovechada para sacar adelante un título de estrategia en tiempo real con un fuerte enfoque multijugador, aunque sin olvidar las partidas para una única persona.
En el mágico mundo de «Sacrifice», varios dioses luchan por el dominio del cielo y la tierra. Cuatro hechiceros, controlados por uno o varios jugadores, o el propio ordenador, combaten a muerte por abastecer de almas a los mencionados dioses. Mediante el uso de hechizos devastadores y el combate entre ejércitos de criaturas invocadas, los hechiceros realizan sacrificios en nombre de su dios. Éste los recompensa con nuevos hechizos y habilidades.
«Sacrifice» empleará una versión mejorada del actual motor de «Messiah», RT-DAT, también conocido con el nombre de Saxs. Mientras que en este último juego los algoritmos de deformación y generación de mallas en tiempo real sólo se aplican a los personajes, en "Sacrifice" se extienden al escenario completo, lo que permite generar distorsiones del mismo mediante la aplicación de terremotos, hechizos, y cualquier otro tipo de efecto.
Shiny tiene pensado sorprender al mundo con esta nueva obra maestra en las navidades del 2000.

EARTHWORM JIM: MENACE 2 THE GALAXY

Año: 1999
Compañía: Crave
Disponible: Game Boy Color
Género: Arcade de plataformas
Idioma: Inglés



Tras una versión del primer juego para la Game Boy de blanco y negro, que no alcanzó el éxito esperado, Crave ha vuelto a intentarlo con una edición en color llamada «Earthworm Jim: Menace 2 the Galaxy». La superior capacidad técnica –doble velocidad y más memoria– de la versión coloreada de la portátil de Nintendo, ha permitido a Crave alcanzar una calidad gráfica y un estilo de juego casi calcado de las versiones de 16 bit.
«Earthworm Jim: Menace 2 the Galaxy» incorpora una historia completamente nueva, al enfrentar al bueno de Jim con su "alter ego", Evil Jim, que ha robado el Transportador Interdimensional del Destino, con la sana intención de venderlo al mejor postor. Earthworm Jim dispone de 12 niveles de acción frenética para poder recuperarlo.
El loco espíritu de la serie se ha integrado perfectamente en el juego, aunque ensombrecido ligeramente por un limitado descontrol en los saltos, y la necesidad de recoger ciertos objetos, lo que obliga a explorar concienzudamente todo el nivel, con la consiguiente frustración cuando el objeto que falta se encuentra en la otra punta del escenario.
Pese a ello, como casi todos los buenos juegos para esta inagotable portátil, «Earthworm Jim: Menace 2 the Galaxy» ha obtenido un aceptable éxito de ventas.

EARTH WORM JIM 3D

Año: 1999
Compañía: VIS
Disponible: Nintendo 64, PlayStation, PC
Género: Arcade de plataformas en 3D
Idioma: Textos en castellano



Han tenido que pasar 5 años para que la lombriz espacial retorne, con un completo lavado de cara, a los televisores y monitores de los juegoadictos de todo el planeta.
VIS ha sido la encargada de completar la ardua tarea de llevar de las dos a las tres dimensiones a uno de los personajes más carismáticos de la historia del soft. Siguiendo el ejemplo de otros arcades de plataformas como «Super Mario 64» o «Rayman 2», que también han mantenido idéntica evolución, VIS ha intentado acomodar el desarrollo de los juegos originales a la libertad de movimientos y la mayor complejidad en el control que otorgan los gráficos en 3D.
La historia, al menos, no ha variado un ápice, pues es aún más estrafalaria que las anteriores: Cierto día, Earthworm Jim es coceado en la cabeza por una vaca, perdiendo el conocimiento. Sin saber muy bien cómo, despierta dentro de su propio cerebro, con la incomprensible misión de recuperar una burbujas y ¡las ubres doradas de unas vacas!, para recobrar la cordura.
Cuatro grandes escenarios, decenas de niveles –¿tanto cabe en el cerebro de una lombriz?–, más de 30 personajes diferentes, y nuevos movimientos, como el "tuck'n'roll" y el "jump'n'shoot", parecen ofrecer todos los ingredientes para obtener un gran juego.
Lamentablemente, la escasa calidad gráfica, con unas texturas poco detalladas, y un uso de las cámaras algo confuso, han alejado a «Earthworm Jim 3D» de los niveles de popularidad obtenidos por sus clásicos predecesores.

MDK 2

Año: 2000
Compañía: Bioware
Disponible: PC, Dreamcast
Género: Arcade 3D/Aventura
Idioma: Traducido y doblado al castellano

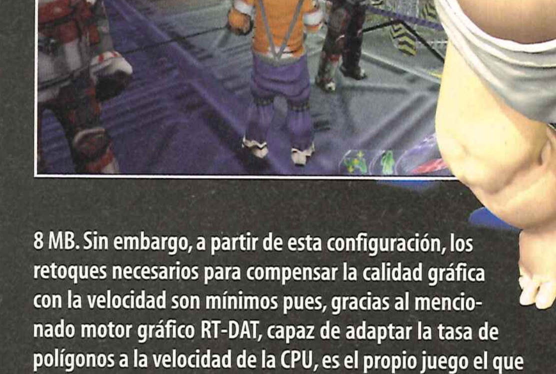


Tras el sorprendente anuncio de que la segunda parte del juego más emblemático de Shiny, «MDK», iba a ser realizada por Bioware, famosa por su excepcional juego de rol «Baldur's Gate», enseguida surgió una enorme duda que ha permanecido en el aire hasta la publicación de este espectacular «MDK 2». Bien es cierto que cualquier compañía estaría orgullosa de utilizar el legado tan rico y variado de «MDK» para realizar una continuación; pero éste es un arma de doble filo, pues también es posible que no esté a la altura de las circunstancias, como ya ocurrido con otros títulos, en numerosas –demasiadas– ocasiones. Para cumplir el objetivo de no defraudar a los muchos fans de la primera parte, se ha apostado sobre seguro al ofrecer un estilo de juego muy similar, aunque adornado con las suficientes innovaciones como para hacerlo más atractivo. Bioware ha utilizado su nuevo motor Omen 3D, capaz de generar cambios en tiempo real en los polígonos, para lograr que el terreno esté recreado a partir de curvas fluidas sin pixelización. A lo largo de nueve extensos niveles, Kurt, el protagonista principal, debe eliminar a todos los alienígenas utilizando su cabeza de francotirador, su paracaídas incorporado, así como peculiares armas. En esta segunda parte también es posible controlar a Max, el perro de seis patas, capaz de disparar cuatro armas distintas al mismo tiempo, y al doctor Fluke Hawkins, un científico chiflado que resuelve acertijos y combate al enemigo utilizando los más extravagantes inventos.
Los estupendos gráficos, los geniales efectos especiales, y los imprescindibles toques de humor, se clonan de forma casi idéntica en la versión para Dreamcast, aunque resulta mucho más difícil apuntar con el mando analógico de la consola de 128 bit de Sega.

EL JUEGO

✪ Compañía: **Shiny Entertainment**
✪ Disponible: **PC** ✪ En preparación: **Sega Dreamcast** ✪ Género: **Acción/Aventura**
✪ Idioma: **Voces y textos en castellano** ✪ Actualizaciones: **Sí (Dos)** ✪ Multijugador: **No**





«Messiah» es una mezcla de juego de acción 3D en tercera persona y aventura, ambientado en un mundo caótico tomado por el mal, que amenaza con autodestruirse. El Padre Prime, dueño absoluto de la Tierra, ha descubierto la forma de apresar al mismísimo Satán y utilizarlo para apoderarse del Universo. Dios no está dispuesto a consentirlo, por eso envía a su más fiel súbdito celestial, Bob, para arreglar el desaguisado.

La característica más novedosa del juego es la capacidad de Bob para poseer los cuerpos de más de 40 seres vivos distintos. Esto le permite adoptar cualquier personalidad, con sus defectos y virtudes asociadas, para entrar en determinados lugares, manipular sofisticada tecnología, o convertirse en una máquina de combate. «Messiah» también destaca por la elevada IA de los enemigos: son capaces de huir, esconderse, atacar en grupo, y reaccionar acorde con lo que ocurre. Si divisan a Bob desde lejos, comenzarán a dispararle; si el ángel se acerca, le darán puñetazos o patadas, girando en círculos para prevenir que pueda tomar posesión de ellos.

Otras virtudes asociadas al juego son su espectacular calidad gráfica, la originalidad y precisión de los efectos especiales, el lenguaje adulto –no está recomendado para menores de 18 años–, y la originalidad de sus niveles.

TECNOLOGÍA

Para apoyar el planteamiento y las enormes posibilidades del juego, Shiny ha estado trabajando más de dos años en un nuevo y poderoso motor gráfico llamado RT-DAT. Las dos novedades principales de este "engine" son la deformación de mallas en tiempo real, y la capacidad de adaptar la tasa de polígonos del personaje a la potencia del procesador. La primera de estas innovaciones técnicas permite estirar y contraer las texturas que forman la "piel" de los personajes. Así se obtienen modelos mucho más reales, pues mueven los músculos y ropajes de una forma más natural. También es muy importante la adaptación de la calidad gráfica a la velocidad del procesador. Cada personaje ha sido generado con hasta 100.000 polígonos. Dependiendo de la potencia de la CPU, esta tasa aumenta o disminuye en tiempo real, según la cantidad de enemigos y detalle gráfico que haya en el escenario.

CONFIGURACIÓN ÓPTIMA

El equipo mínimo exigido para poder instalar el juego es, sin duda, muy exigente. «Messiah» requiere un Pentium II a 233 MHz y 64 MB de RAM, junto con una placa aceleradora 3D con 8 MB. Sin embargo, a partir de esta configuración, los retoques necesarios para compensar la calidad gráfica con la velocidad son mínimos pues, gracias al mencionado motor gráfico RT-DAT, capaz de adaptar la tasa de polígonos a la velocidad de la CPU, es el propio juego el que ajusta automáticamente todos los cambios.

No obstante, aún hay algunas cosas que se pueden hacer. Si la velocidad no es la adecuada para disfrutar de la experiencia que proporciona «Messiah», la primera opción debe ser reducir la resolución del juego. Esto se lleva a cabo desde el menú de configuración de la imagen, al que se accede en cualquier momento de la partida, al pulsar la tecla ESC. También se puede reducir el nivel de detalle de los personajes o el ritmo de los fotogramas. En máquinas muy potentes, como un Pentium III o un Athlon, puede dejarse a 60 fps, pero en un Pentium II es mejor bajar la barra hasta los 30 fotogramas por segundo.

En función de las características de la placa aceleradora, según disponga de mipmapping por hardware o por software, se debe activar o desactivar el campo de mapeado MIP.

Una última posibilidad de optimización radica en desactivar el impresionante sonido 3D. Los efectos tridimensionales dotan de una nueva dimensión al juego, pero en equipos poco potentes consume una elevada potencia de proceso.

REQUISITOS MÍNIMOS

CPU: Pentium II 233 MHz
RAM: 64 MB
S.O.: Windows 95/98
HD: 600 MB
Tarjeta 3D: Sí (8 MB compatible Direct3D o Glide)
CD 4X

EXTRAS: Tarjeta de sonido 3D compatible EAX, A3D ó DirectSound3D

CONTROL Y MOVIMIENTO

Bob, el ángel, así como los personajes que controla, se manejan con una combinación de teclado y ratón, aunque también puede emplearse un joystick. Las teclas se asignan a los controles de movimiento, mientras que el disparo y la vista independiente pueden ser manejados por el ratón. En «Messiah», la mencionada vista libre del escenario no es vital para el desarrollo normal del juego, ya que la acción suele llevarse a cabo en un mismo plano, por lo que muchos jugadores pueden optar por controlar todo mediante el teclado o el gamepad, y reservar el ratón para ciertas áreas en las que hay que asomarse por un precipicio o buscar la salida en las alturas.

Es muy importante asignar las teclas de salto y desplazamiento lateral a los dedos próximos a las teclas de desplazamiento, para poder aletear y esquivar los disparos enemigos. Bob puede planear e, incluso, elevarse un par de metros, si se pulsa repetidas veces la tecla de salto. Es necesario dominar esta técnica, pues se necesita para poseer a criaturas altas, pulsar botones o alcanzar lugares lejanos.

Messiah en la gran red

Desde el mismo momento en que salieron a la luz los primeros detalles de la nueva obra maestra de Shiny, casi dos años antes de su publicación, muchos aficionados a los videojuegos, atrapados por su embrujo, comenzaron a diseñar infinidad de páginas web dedicadas a «Messiah». La propia Shiny mantiene un "ranking" con las páginas de fans más valoradas por los visitantes, e incluso organiza concursos esporádicos premiando a las más originales y atractivas.
Todos aquellos interesados en conocer hasta el más ínfimo secreto relacionado con «Messiah», no deben dejar de visitar la siguiente recopilación de direcciones cibernéticas.

PÁGINAS WEB OFICIALES

PÁGINA OFICIAL DE «MESSIAH»

www.messiah.com



Contiene toda la información generada por el juego: historia, tecnología, FAQ, actualizaciones, así como una lista de páginas web realizadas por fans. Todas aquellas personas que diseñen una página dedicada a «Messiah», obtienen como premio una figura coleccionable, una camiseta, y un CD con escenas inéditas y el "Cómo se hizo".

COMPAÑÍA SHINY

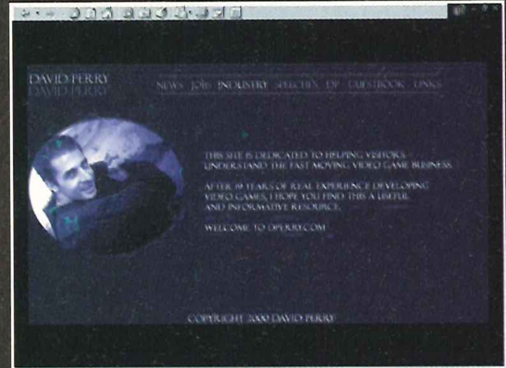
www.shiny.com



Centro de operaciones de los creadores de «Messiah». Aquí se puede encontrar –escasa– información sobre los juegos desarrollados por esta empresa.

DAVID PERRY

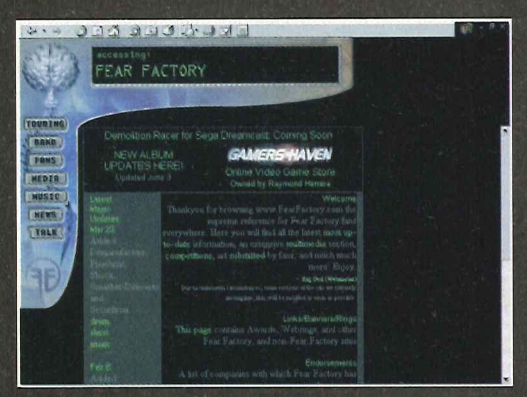
www.dperry.com



Página personal del fundador de Shiny. Está dedicada a ofrecer información y direcciones de contacto a todas las personas que quieran introducirse en el mundo de los videojuegos como programadores.

COMPAÑÍA MUSICAL FEAR FACTORY

www.fearfactory.com



Este grupo ha compuesto la mayor parte de la música de «Messiah».
En este interesante web se muestran los principales proyectos de Fear Factory, habituales colaboradores de la industria lúdica.

JESPER KYD

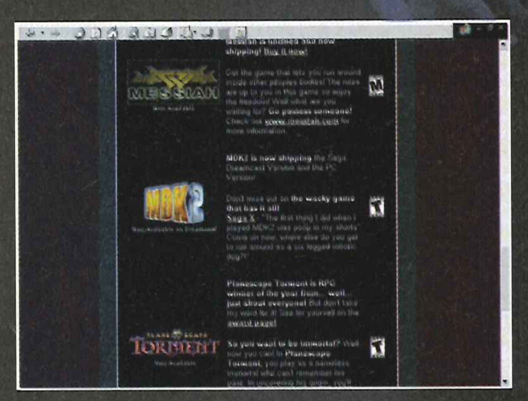
www.jesperkyd.com



Otra de las empresas que ponen música al juego. Como novedad, se pueden descargar gratuitamente algunas de las canciones, en formato MP3.

COMPAÑÍA INTERPLAY

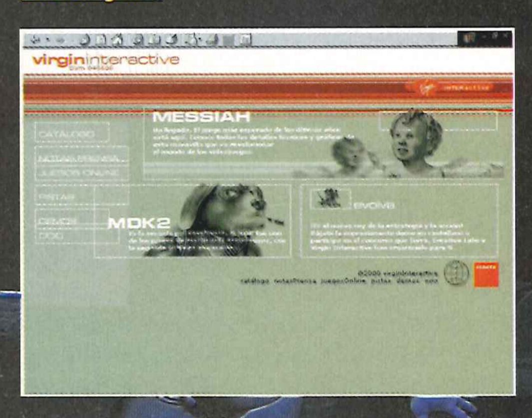
www.interplay.com



Empresa madre de Shiny, encargada de publicar sus juegos en la mayor parte del mundo. Destaca por su completo soporte técnico.

VIRGIN ESPAÑA

www.virgin.es



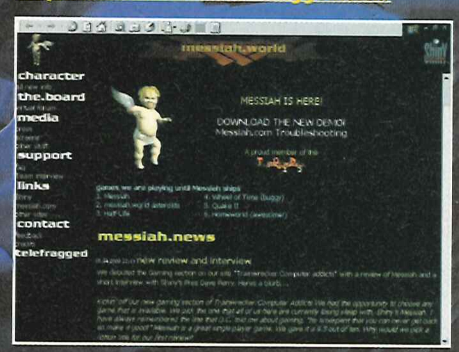
Distribuidora oficial del juego en nuestro país. Ofrece los últimos parches así como algunos útiles consejos técnicos.



PÁGINAS WEB NO OFICIALES

MESSIAH WORLD

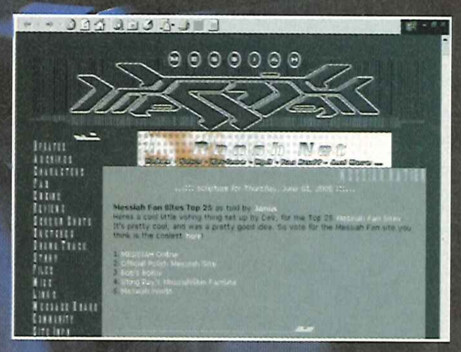
http://messiahworld.telefragged.com/



Ésta es, según la propia Shiny, la mejor página "amateur" dedicada a «Messiah». Incluye abundantes datos sobre el juego, una buena sección de noticias, entrevistas a los programadores, y unos animados foros de opinión.

MESSIAH NATION

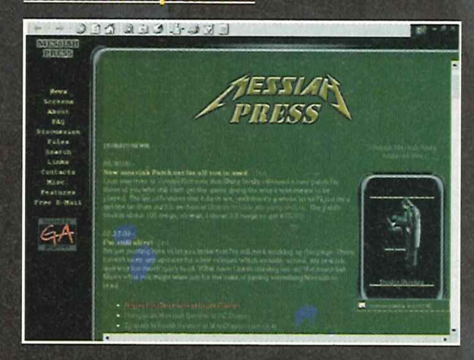
www.messiahnation.com/



Página web clónica de la "Home Page" oficial del juego de «Messiah». Tiene prácticamente los mismos apartados pero, en algunos casos, es incluso más completa. Destaca por el interesante FAQ, el pormenorizado análisis de la banda sonora, y los foros de opinión.

MESSIAH PRESS

www.messiahpress.com



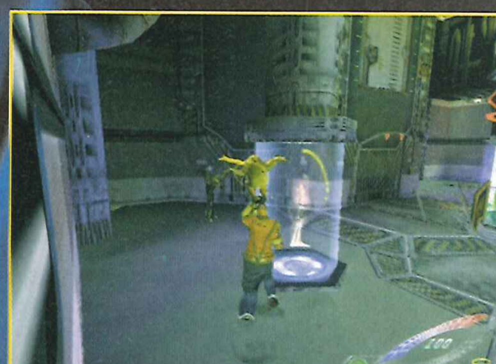
Tal como su propio nombre deja intuir, la función principal de el web "Messiah Press" es recopilar absolutamente toda la información relacionada con el juego. Recoge decenas de comentarios de revistas y páginas web, puntuaciones, opiniones, noticias sobre los últimas actualizaciones, y todo lo necesario para convertirse en un auténtico discípulo de «Messiah».

EL DON DE LA POSESIÓN

Penetrar en el cuerpo de cualquiera de las decenas de personajes diferentes que pueblan el particular universo de «Messiah», es vital para completar el juego. Ahora bien, una cosa es intentarlo, y otra muy distinto conseguirlo…

La inteligencia artificial de los habitantes de Ciudad Faktur hace que resulte muy complicado tomar posesión de un cuerpo. Éstas son algunas reglas de oro para convertirse en un experto "angelito"…





1 La forma de poseer a otro ser varía en función del nivel de dificultad elegido al principio del juego. En el nivel fácil (Discípulo), Bob puede poseer a los personajes penetrando en su cuerpo desde cualquier lado, incluso de frente. Basta, por tanto, con abalanzarse hacia la víctima hasta chocar con ella.
En el nivel medio (Profeta), la zona de posesión se acorta a la espalda y los costados. Finalmente, en el nivel difícil (Mesías), queda reducido a la espalda. Es muy importante calibrar esto antes de empezar el juego, ya que después no se puede cambiar.

2 Para lograr una correcta y cómoda posesión, es imprescindible que la víctima no detecte la presencia de Bob. Si esto ocurre, lo más seguro es que, directamente, le acribille a balazos, o le arree un puñetazo o algunas patadas si se acerca demasiado. Además, los personajes tienen la mala costumbre de girar alrededor de Bob, evitando darle la espalda, por lo que la mejor solución consiste en salir huyendo y esperar a que se calmen, para repetir el intento de acercamiento.

3 Correr hace ruido; caminar y gatear, no. Hay que tener esto en cuenta a la hora de aproximarse por la espalda a una posible "víctima".

4 En la mayoría de las ocasiones, no basta con acercarse a los pies del ser para tomar posesión: es necesario aletear y penetrar por los omóplatos o, si el nivel de dificultad lo permite, por el pecho o los brazos.

5 Aunque la incauta víctima no vea como Bob se aproxima, si otro personaje que deambula por el lugar observa la posesión, comenzará a gritar y disparará al ángel, o al propio cuerpo poseído, aunque se trate de un compañero. Por lo tanto, hay que asegurarse de que nadie está mirando, a no ser que no quede más remedio que realizar el "trasvase angelical" delante de los mirones.

6 Para cambiar de cuerpo, la mejor táctica consiste en colocar a ambos personajes, espalda con espalda: al pulsar la tecla de desposesión, Bob saldrá despedido del primero y aterrizará en la espalda del nuevo "transporte orgánico".

7 Saber salir de la posesión es tan importante como entrar. Siempre que se desposee a alguien, Bob sale expulsado de su espalda con un pequeño impulso. Este leve salto puede aprovecharse para alcanzar cornisas y lugares elevados, a los que el angelito no puede llegar normalmente.

8 La dificultad del juego también afecta a la forma en la que se abandona al ser poseído. En los niveles fácil y medio, cuando el personaje muere, Bob es expulsado del cuerpo, sin sufrir daños. Sin embargo, en el nivel difícil, Bob también muere, por lo que hay que pulsar la tecla de desposesión un segundo antes de que la energía del personaje llegue a cero, si no se quiere dar por finalizada la misión antes de tiempo.

9 Cuando se abandona un ser, éste permanece aturdido durante segundos. Hay que aprovechar ese espacio de tiempo para apartarse de su vista. De lo contrario, no dudará en asociar la imagen rechoncha del ángel con su dolor de cabeza, y se pondrá de un amenazante mal humor.

10 En determinadas ocasiones, sobre todo en lugares cerrados o estrechos, no es una buena idea abandonar un cuerpo, pues puede llegar a matar a Bob cuando recobre el conocimiento. En ese caso, es necesario asesinarlo. Una forma fácil de conseguirlo consiste en disparar el bazooka junto a una pared, dejarlo caer desde una altura elevada, o estrellarlo contra una barrera de rayos. Por supuesto, no hay que olvidarse de desposeerlo, segundos antes de que su vida toque a su fin…

LAS ARMAS

¿Dónde se ha visto que un personaje sin bolsillos y con tan sólo dos manos, pueda llevar encima una veintena de pistolas, escopetas, explosivos, y hasta un lanzamisiles? Eso es lo que suele ocurrir en la mayoría de los arcades 3D, pero no en «Messiah». Al igual que en la vida real, los personajes controlados por Bob, el ángel, únicamente pueden llevar un arma principal, y otra secundaria.

Lejos de representar esto un inconveniente, abre un nuevo y gran abanico de estrategias, ya que es imprescindible decidir, en cada momento en particular, qué arma se desea llevar, así como acordarse del lugar donde se abandona, por si hay que volver posteriormente para recuperarla. Así, seguidamente podéis ver una lista detallada de las que existen en el juego.

ARMAS PRINCIPALES

COMBATE CUERPO A CUERPO
Potencia: Baja



Aunque siempre debe emplearse como último recurso, cuando se ha agotado la munición, el combate a puñetazo limpio puede convertirse en una opción muy práctica, entre otras cosas, porque también sirve para desarmar al enemigo o atontarlo momentáneamente. Es, pues, una excelente forma de obtener armas poderosas del contrario, o de prepararlo para una inmediata "posesión": basta con derribarlo con un par de puñetazos o patadas y, mientras yace aturdido en el suelo, sacar rápidamente a Bob del cuerpo actual e introducirlo en el nuevo "recipiente" orgánico.

SOPLETE
Potencia de fuego: Muy baja



El soplete es la herramienta de trabajo del soldador. Puede utilizarse como arma, en la misma medida en que también puede utilizarse una piedra o la rama de un árbol. Causa un elevado daño si se aplica durante un par de minutos sobre el cuerpo del adversario, pero los enemigos que se dejan quemar amablemente sin reaccionar, durante tanto tiempo, se cuentan con los dedos de la mano –y todavía sobran cinco dedos...–. En el caso de portar un soldador, es mucho más eficaz emplear el combate cuerpo a cuerpo.

MOTOSIERRA
Potencia de fuego: Baja



Al igual que el soplete, es una herramienta, no un instrumento de ataque, aunque pueda usarse como tal. Provoca elevados daños –mutilaciones incluidas– en el combate cuerpo a cuerpo, pero la gran parte de los adversarios disponen de armas de largo y medio alcance que acabarán con el protagonista antes de que pueda acercarse a ellos.

PISTOLA DE BOMBEO
Potencia de fuego: Baja



Arma reglamentaria de los policías ligeros de Ciudad Faktur. Dispara balas de 5 mm que se dispersan en un radio de un metro, antes de impactar en el blanco. Es un buen método de defensa y ataque en combates a corta distancia, o cuando se desea detonar cajas explosivas, pero se vuelve prácticamente inútil con blancos lejanos, y carece de precisión en el modo francotirador.

METRALLETA
Potencia de fuego: Alta



La metralleta es utilizada con asiduidad por los policías medios. Emite una ráfaga de balas a alta velocidad, gracias a sus tambores gemelos. Está especialmente indicada en combates a larga distancia, gracias a su gran precisión. La metralleta funciona muy bien en las revueltas donde hay una elevada concentración de enemigos. Los policías la emplean con frecuencia en conjunción con el sistema de "zoom" del modo francotirador.

MAIMER (MUTILADOR)
Potencia de fuego: Alta



Esta maravilla de la tecnología dispara cuchillas de titanio afiladas, que se clavan como puñales ardientes en las carnes de la infortunada víctima. Es una excelente arma todoterreno, pues su velocidad de disparo es muy alta, y funciona bien tanto en combates cuerpo a cuerpo como a larga distancia. Especialmente recomendada para abatir a los enemigos más poderosos. Es una lástima que su munición sea tan limitada...

LANZALLAMAS
Potencia de fuego: Alta



El lanzallamas utiliza un gel combustible que se incendia cuando entra en contacto con el aire. Cualquier pobre incauto que se encuentre en su radio de acción, comienza a arder como una antorcha. En la mayor parte de los casos, la víctima se pone a gritar como un poseso mientras corre en busca de ayuda. Esto es un arma de doble filo: casi siempre, se acercará a sus compañeros para pedir que lo apaguen, por lo que terminará propagando las llamas a otros enemigos. Sin embargo, los adversarios más inteligentes son capaces de mantener la sangre fría cuando son atacados, hasta el punto de pegarse al protagonista para quemarlo a él también...

PAK
Potencia de fuego: Media



El versátil pak emplea una tecnología inversa al lanzallamas: en lugar de usar el poder devastador del fuego, dispara afiladas agujas de hielo condensado. Al recibir el impacto, la víctima se congela, y sus movimientos se hacen más lentos. Sin embargo, si se deja de disparar, el enemigo puede llegar a descongelarse.
Es muy eficaz tanto a corta como a larga distancia, y ofrece buenos resultados en modo francotirador. Su utilidad más sorprendente es que es posible emplear sus aspas para volar o amortiguar una caída durante un corto periodo de tiempo, con un funcionamiento muy similar a las alas del propio Bob. Para ello, basta con pulsar repetidas veces la tecla de salto.
El pak es el arma preferida de los chots.

BAZUCA
Potencia de fuego: Muy alta



Este lanza misiles de bolsillo dispara cohetes devastadores de alcance infinito. Sobresale por su rápida recarga y su arco de tiro nulo, de ahí que sea muy efectivo en disparos de larga distancia. Como ocurre con todos los explosivos, la onda expansiva puede afectar al portador si se dispara en lugares cerrados o en combates cuerpo a cuerpo.

MÁSER
Potencia de fuego: Muy alta



Sin duda, el arma más espectacular de todo el juego. Lanza unas ondas de impulsos electrosustractivos preparadas para abatir colosos acorazados mecánicos, por lo que es ineficaz contra seres orgánicos.

A.P.C.
Potencia de fuego: Muy alta



A.P.C. es la abreviatura del potente Arpón Propulsado por Cohetes. Es el "juguetito" bélico más devastador que existe en el combate cuerpo a cuerpo. Su gancho afilado atraviesa al enemigo, lo arrastra por los aires y lo clava en la primera pared que se cruza en su camino. En algunas ocasiones, explota a los pocos segundos del impacto, para evitar sufrimientos. Gracias a su precisión y velocidad de disparo, es igual de preciso tanto de cerca como de lejos.





LOS TRUCOS

«Messiah» es una de las aventuras más difíciles de los últimos tiempos, incluso en el nivel normal de dificultad. Para facilitar las cosas, Shiny ha incluido numerosos códigos que otorgan variados poderes. Hay, sin embargo, importantes ausencias: no existe un código de invulnerabilidad para los personajes que Bob puede poseer, ni los habituales "cheats" para cambiar de nivel. Al parecer, la compañía de David Perry no quiere que los jugadores completen en un par de días un juego que les ha costado años de trabajo. Lo cual, dada la inmensa calidad del programa, incluso es de agradecer...

ARMAS SECUNDARIAS

BOT OFENSIVO

Potencia de fuego: Media



Un robot de apoyo que persigue a su dueño y dispara contra todo aquel que pretenda causarle algún daño.

Muy útil y efectivo, aunque su escasa coraza hace que apenas sobreviva unos minutos en combate.

GRANADA EXPLOSIVA

Potencia de fuego: Alta



Arma secundaria habitual en el equipamiento de los policías medios. Estalla al contacto con un cuerpo y libera abundante metralla. También es capaz de rebotar contra las paredes, en cuyo caso explota a los tres segundos de ser lanzada.

GRANADA DE SACUDIDA

Potencia de Fuego: Nula



Los policías antidisturbios emplean este tipo de disuasión para anular las revueltas y manifestaciones. Las granadas de sacudida emiten un relámpago que deja inconsciente a cualquier ser vivo situado en un radio de acción de varios metros. No es mortal, por lo que puede emplearse para calmar a un personaje malhumorado, antes de que Bob lo posea.



GRANADA ADHESIVA

Potencia de fuego: Alta

Una de las armas más temidas de Ciudad Faktur. Este invento del diablo se adhiere a la víctima y comienza a emitir unos desquiciantes pitidos, anunciando su inmediata detonación, que se produce cuando el lanzador acciona el correspondiente botón. Puesto que el incauto que la lleva pegada al cuerpo casi siempre corre hacia donde se encuentran sus compañeros, para que se la quiten, conviene esperar a que la víctima se acerque a otros enemigos para hacerla detonar.

GRANADA DE DISTORSIÓN

Potencia de fuego: Muy alta



Es el artilugio de matar más potente de todos cuantos existen. Crea una anomalía de curvatura capaz de deformar objetos sólidos. Cualquier pobre diablo que se cruce con su onda expansiva sale catapultado con una fuerza brutal. Es devastadora en lugares estrechos, pues los enemigos quedan literalmente incrustados a las paredes, pero pierde eficacia a medida que los objetos contra los que chocar se alejan del punto de impacto de la onda.

JUMPING BETTY

Potencia de fuego: Muy alta

Se llama así a una mina especial de diseño bastante sofisticado. Dispone de un sensor de proximidad que se activa cuando alguien se acerca e ella. Entonces extiende sus cinco patas, se eleva en el aire, y da cinco vueltas completas, lanzando una saeta afilada cada diez grados. Puede convertir en un pincho moruno hasta al adversario más poderoso.

MUNICIÓN



Dispersas por todos los rincones del planeta, se encuentran abundantes cajas de munición. Hay que tener en cuenta que ciertas armas, sobre todo las granadas, sólo se encuentran en posesión de los policías, por lo que su munición sólo aparece en aquellos lugares frecuentados por los defensores de "la ley y el orden".

Para activar los trucos, basta con pulsar la tecla ESC y teclear los siguientes códigos. La pulsación de las letras debe hacerse de forma continua, ni muy lento ni muy rápido. Si se activa correctamente, en pantalla aparece un mensaje que confirma su uso.

ucantkillme: Bob no sufre daños, pero los cuerpos que habita, sí.
fleshnblood: Desactiva el efecto anterior.
braindead: Desactiva la inteligencia artificial de los enemigos.
einstein: Activa las rutinas de inteligencia de los enemigos.
icantsee: Los enemigos se vuelven ciegos.
icanseeu: Anula el efecto anterior.
freezecam: La cámara permanece fija.
thawcam: Cámara en modo libre.
toohardforme: Muestra el final del juego.
charwireon: Los personajes pierden las texturas.
charwireoff: Anula el efecto anterior.
worldwireon: Desactiva las texturas del decorado.
worldwireoff: Anula el efecto anterior.
onpolycount: Muestra el número de polígonos generados en tiempo real.
offpolycount: Desactiva el efecto anterior.

ARMAS

Hay que tener cuidado con las armas a la hora de asociarlas con determinados personajes. Muchos de ellos, como los científicos o ciertos moradores, nunca van armados. Si Bob posee a un personaje pacífico, e invoca un arma devastadora, llamará la atención de las personas que lo rodean, y será atacado, incluso aunque no dispare a nadie.

weldme: Soldador.
bigbang: Bazooka.
buzzbuzz: Motosierra.
lightmeup: Lanzallamas.
softwarebuys: Granadas.
getsome: Granadas.
stickaround: A.P.C.
rapidfire: Metralleta.
slicendice: Maimer.
coolfx: Máser.
heydoc: Medikit.
cooloff: Pistola Pak.
boomstick: Pistola de bombeo.
illbeback: Munición.
addedfirepower: Robot ofensivo.

PERSONAJES

La utilidad de invocar a un ser es muy práctica para completar el juego. En ciertos lugares, los paneles de control sólo pueden ser activados por ciertos personajes. Igualmente, hay zonas en las que sólo pueden penetrar ciertas personas. Si el personaje necesario muere, siempre es posible utilizar estos códigos para recuperarlo.

bestfriend: Invoca a un barman.
onsteroids: Invoca a un Behemoth.
smellyguy: Invoca a Chot 1.
nohygiene: Invoca a Chot 2.
idontdance: Invoca a Chot 3.
scumbucket: Invoca a chot 4.
smellysteroids: Invoca a un chot Behemoth.
chotling: Invoca a un chot enano.
keepmecompany: Invoca a un robot de ayuda.
bustamove: Invoca a Bailarín 1.
cutarug: Invoca a Bailarín 2.
mixalot: Invoca a un DJ.
incharge: Invoca a Domina.
averagejoe: Habitante masculino 1.
averagejack: Habitante masculino 2.
averagejohn: Habitante masculino 3.
janeplain: Habitante femenino 1.
jillplain: Habitante femenino 2.
fungirl: Chica divertida.
lcop: Policía básico.
mcop: Policía medio.
hcop: Policía blindado.
Rcop: Policía Antidisturbios.
guncmndr: Comandante de artillería.
mynightmare: Behemoth blindado.
tophat: Pimp daddy.
specialguy: Hung.
workit: Prostituta 1.
mansdream: Prostituta 2.
workinman: Trabajador
glowstick: Trabajador radioactivo.
varmint: Rata.
egghead: Científico.
femfatale: Chica de los suburbios 1.
nastyone: Chica de los suburbios 2.
bringmeadrink: Camarera.
cantseemyface: Soldador.
letmein: Invoca a un portero.

LOS PERSONAJES

Al contrario que en otros juegos, donde los protagonistas secundarios son tan sólo eso, comparsas segundones a los que hay que aniquilar, en «Messiah» cada uno de los más de cuarenta personajes diferentes puede convertirse en el protagonista principal. Por esa razón, conviene estudiar bien sus habilidades, así como observarlos mientras combaten o realizan sus tareas, para repetirlas después cuando Bob tome posesión de ellos. Los habitantes de Ciudad Faktur se agrupan en varios grupos sociales. Cada clan –chots, obreros, trabajadores, etc.– suele tener dos o tres personajes distintos, aunque su comportamiento es bastante similar.

Éstas son todas las razas y profesiones que Bob podrá poseer.

CLASE BAJA

: Es la escoria de Ciudad Fakur. La única razón de su existencia radica en aniquilar a la gente de clase media o alta.



CHOTS: Los "chots" son una raza de mutantes desheredados de la sociedad, que viven en las alcantarillas. Cazan y combaten en grupo, y algunas voces aseguran que son caníbales. Agresivos por naturaleza, siempre están enzarzados en combates con la policía. Su arma preferida es el pak, porque es silencioso y les permite volar o saltar desde grandes alturas, para realizar emboscadas. Llevan un sistema de compresión de aire para cargar las armas y respirar. Es su mayor punto débil: basta con disparar al tubo de respiración o al filtrador para acabar con ellos. Son, sin embargo, buenos luchadores.



CHOT BEHEMOTH: Bestia descomunal que ha sufrido una mayor carga de radiación que los chots normales, y por eso es más grande y bruta. Su fuerza de combate es extraordinaria, por lo que es muy peligroso en la batalla. También resulta difícil de poseer por su carácter irascible y buena visión. Si Bob es descubierto al intentar acercarse, será aniquilado con un par de poderosas patadas.



CHOT ENANO: Esta especie resulta muy rara de ver. Suele encontrarse en compañía de un chot Behemoth, al que sirve de mayordomo, aunque no es extraño que el chot enano acabe haciéndose con el control del monstruo. Es muy útil para escurrirse por lugares pequeños y pasar desapercibido.



BEHEMOTH: Criatura de fuerza y aspecto similar a los chots Behemoth, pero no tiene nada que ver con ellos. Dispone de más inteligencia que sus congéneres. Bob deberá utilizarlos para realizar diversas tareas vitales en el cumplimiento de su misión.



RATAS: Pese a su aspecto repulsivo y mal olor, no hay que desdeñar la utilidad de las ratas. Sirven para penetrar en pequeños conductos y alcanzar así nuevos lugares, o para esquivar a los enemigos más peligrosos.

¿MONSTRUOS DESCONOCIDOS?: Se rumorea que algunos demonios deambulan por los rincones más oscuros de la ciudad, pero nadie los ha visto, o no ha vivido para contarlo. Bob sabe que provienen de los experimentos realizados en el Infierno por el Padre Prime. Es posible que, incluso, el propio Satán haga acto de presencia en la Tierra, dispuesto a recuperar lo que es suyo…

CLASE ALTA

: La clase más selecta de Faktur se caracteriza porque son los únicos habitantes del planeta que no viven en un constante estado de terror y opresión. Más bien son ellos los que se aprovechan de las clases más bajas para llevar una vida cómoda.



CHICAS DURAS: Estas guerreras de aspecto frágil, pero mortal, odian a los policías, y son amigas de los moradores y los noctámbulos. Mantienen la seguridad en el barrio chino, mediante el clásico método "dispara primero y pregunta después". Tienen un lazo de unión muy fuerte con las prostitutas, y no dudarán en acudir en su ayuda cuando estén en peligro. Su esqueleto modificado genéticamente las hace muy difíciles de matar. No es fácil poseerlas.

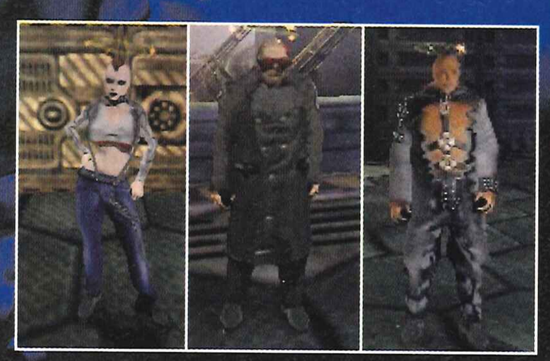


COMANDANTES: Son los policías de mayor graduación que nos podremos encontrar en la aventura. Por alguna extraña razón, los hombres no pueden ser comandantes. No suelen verse en las calles, ya que trabajan en los cuarteles militares y zonas de máxima seguridad. Son formidables luchadoras, aunque la mayor parte de los comandantes van desarmados, pues siempre tienen a su alrededor una legión de policías pelotas que le sirven de escudo humano. Los comandantes de artillería son los únicos que disponen de permiso para manejar armamento pesado (las torretas) y conducir.



CLERO: La Iglesia emplea la diversión para liberar las almas condenadas. Es por eso que resulta habitual encontrar en los locales públicos curas que frecuentan la barra y monjas que atienden las mesas. Están enterados de todo lo que ocurre en la ciudad, así que son una valiosa fuente de información para Bob.

CLASE MEDIA: Los afortunados habitantes de la clase media suelen tener una profesión, y viven una vida más o menos tranquila. Abundan en todos los rincones de la Ciudad, salvo en los suburbios.



MORADORES: Este grupo acoge a la mayor parte de la población civil. Los moradores deambulan libremente por Faktur, pero son atacados con frecuencia por los chots, los policías corruptos y las chicas duras de la clase alta. La mayoría de ellos están corrompidos por la sociedad en la que viven. No van armados, salvo los que llevan chaquetas largas: ellos suelen esconder una pistola o escopeta entre los pliegues.



NOCTÁMBULOS: Ciudadanos de vida desenfrenada y vicios bien marcados Abundan en los bares y locales de moda. Alguno de ellos dispone de habilidades especiales, por lo que siempre es una buena idea poseerlos y comprobar qué saben hacer…



PROSTITUTAS: Una legión de meretrices recorre las calles y recintos del Barrio del Sexo. Bob puede aprovecharse de sus cuerpos de escándalo y su capacidad de seducción para "ligarse" a guardias y porteros de discoteca, y explorar así recintos cerrados, pubs de mala muerte, y otros lugares poco recomendables.



OBREROS: Trabajadores de las diversas industrias que florecen en la ciudad. Son la clase que sustenta al Padre Prime, de ahí que estén muy bien considerados. Bob tendrá que utilizarlos en numerosas ocasiones para abrir puertas y arreglar paneles de control o ascensores. No disponen de armas, pero algunos llevan motosierras que funcionan bien en un ataque desesperado. En ciertos niveles, los obreros son las únicas personas autorizadas para penetrar en áreas de alta seguridad.



MÉDICOS: Especie en peligro de extinción, pues en la brutal sociedad de Faktur, los enfermos o heridos son enviados a los chots, para que se conviertan en carnaza. Cuando Bob se reencarne en un médico podrá penetrar en lugares restringidos a otros seres, así como curar a determinados personajes.



SOLDADOR: Trabajador equipado con un soplete. Al igual que los obreros tradicionales, son necesarios para arreglar cosas o penetrar en áreas de trabajo especiales. El soplete puede usarse como arma disuasoria, pero suele ser más útil el combate cuerpo a cuerpo.



TÉCNICOS NUCLEARES: Obreros especializados que sólo trabajan en ciertas zonas de máxima seguridad. Su alto rango y su traje de protección les permite adentrarse en lugares en los que otras criaturas, incluido el propio Bob, perecerían a los pocos segundos. También se les conoce con el nombre de trabajadores radioactivos.



CIENTÍFICOS: Uno de los personajes más abundantes, especialmente en los primeros niveles. Realizan todo tipo de experimentos, y son indispensables para provocar eventos y activar maquinaria. Puesto que son uno de los pocos seres que no atacan a Bob cuando lo ven, son muy fáciles de poseer. No llevan armas y serán inmediatamente atacados cuando alguien los vea portando una, aunque no la usen.



BEHEMOTH BLINDADO: Un verdadero tanque con patas empleado por la policía en misiones de alto riesgo. Está armado con varias ametralladoras montadas directamente en los brazos, y sus granadas son demoledoras. Sólo el máser puede dañar a este engendro del diablo.





POLICÍA LIGERO: Como casi todos los habitantes de Ciudad Faktur, la policía está completamente corrompida. Es normal encontrarlos apalizando a inocentes, cobrando sobornos o sofocando las revueltas de chots. Aspiran a alcanzar la clase alta, por lo que no dudan en matar o secuestran a quien haga falta para conseguirlo.

Van equipados con distinto tipo de armamento, una coraza, y tienen acceso a la mayor parte de las zonas. Son muy habilidosos en el modo francotirador, pues son los únicos personajes que disponen de "zoom" de aumento y visión de rayos X.



POLICÍA MEDIO: De un rango más elevado que los policías ligeros, incorporan al armamento tradicional algunas granadas y una potente ametralladora. Pueden verse en los lugares más concurridos.



POLICÍA PESADO: Este defensor de "la ley y el orden" –un eufemismo, tratándose de Faktur– es muy difícil de ver, pues sólo patrulla en áreas de máxima seguridad. Dispone de una potente coraza y el armamento más sofisticado, como son las granadas de distorsión, lo que le convierte en un formidable aliado para el combate.



POLICÍA ANTIDISTURBIOS: Es la carne de cañón del cuerpo de seguridad. Se encarga de perseguir a los chots y "desconvocar" las manifestaciones de protesta de los pocos ciudadanos honrados que quedan con vida. Están armados con granadas de sacudida que atontan a las víctimas, pero no las mata. También disponen de potentes escudos capaces de repeler cualquier disparo. En la mayoría de las ocasiones, hay que recurrir al combate cuerpo a cuerpo para derrotarlos.

EN LA PIEL DE UN ÁNGEL

Una vez dentro de un cuerpo, hay que saber lo que hacer con él, para cumplir los objetivos asignados y sufrir el menor daño posible.

• Cuando se toma el control de un personaje, es importante comportarse como él lo haría en la vida real, para no llamar la atención. Esto implica no empuñar un arma con personajes pacíficos, o no penetrar en áreas de alta seguridad con un simple obrero, o un científico. Cada ser tiene sus ventajas y limitaciones, que hay que saber aprovechar.

• Para no levantar sospechas, también se deben realizar las tareas que se les atribuye a cada personaje. Si Bob ha poseído a un policía, dentro de un escuadrón, y todos sus compañeros se van a comer, no ir con ellos levantará sospechas, lo cual podría desembocar en un tiroteo de uno contra diez, que acabaría con la vida del ángel.

• Ninguno de los habitantes de Faktur, ni siquiera la policía, deambula por la ciudad con el arma empuñada. Llevar una en la mano a todas horas llamará la atención de los enemigos.

• Cuando Bob está herido, debe poseer a alguien rápidamente; recuperará la energía de forma automática.

• La mayoría de los habitantes de la ciudad toman a Bob por un demonio o un ser extraño venido de otro mundo, y no dudan en acribillarlo a balazos cuando lo ven. Otros, como los científicos o los DJ, son pacíficos, y lo ignorarán o lo mirarán con curiosidad. Bob puede acercarse a ellos tranquilamente.

• Aunque, en su forma angelical, Bob es un ser indefenso, corre más rápido que la mayoría de las criaturas y, sobre todo, gira muy rápido, por no hablar de su capacidad para aletear. Deben aprovecharse estas habilidades para esconderse o guiar a cierto personaje a un área infectada de enemigos suyos.

• Cuando se esté atascado, es una buena idea accionar la tecla de mirar alrededor, para descubrir salidas elevadas o escondidas en el suelo, o detrás de unas cajas.

• En el Modo francotirador no se puede avanzar ni girar, pero sí es posible desplazarse lateralmente y agacharse. Puede servir para espiar en lugares concurridos, pues el efecto equivale a asomar únicamente la cabeza, y no el cuerpo entero.

• A veces, algunos botones de las consolas y paneles de control pueden ser pulsados por el propio Bob, sin necesidad de poseer un cuerpo, si se aletea y se pulsa el botón de acción al mismo tiempo.

• Para saltar desde una altura elevada, el ángel puede planear con sus alas y posarse suavemente en el suelo. Sin embargo, si un enemigo lo detecta y comienza a disparar, es mucho mejor dejarse caer como una piedra, y aletear rápidamente un metro antes de llegar al suelo.

• Los saltos desde alturas superiores a los dos metros suelen terminar con la rotura de una pierna o un esguince. Hay que tener esto en cuenta cuando se exploran zonas donde es vital mantener con vida al personaje.

• Cuando se posee a un policía, es una buena idea usar el modo francotirador para atacar, pues los policías son los únicos que pueden ampliar la vista mediante un "zoom", para apuntar mejor. Según la parte del cuerpo donde se apunte, así afectará la bala al incauto blanco.



El mundo ha cambiado. Apesta, y su aspecto es peor que su olor. Los agentes de la ley se rigen por la brutalidad física y mental, amparados en el dominio del dinero, la tecnología y los mitos. Los Padres de la Tierra ya no se preocupan de las personas; hasta los conocimientos y la personalidad tienen un valor meramente económico. La vida es un lujo barato y, con el paso de los siglos, la gente ha acabado acostumbrándose a ello.





El profar

Sólo Dios es capaz de poner fin a este caos. Para ello, ha enviado a la Tierra a su arma más temible: Bob, el tierno querubín. El mundo ya nunca volverá a ser lo que era...





ador de destinos

La ciencia y la tecnología han cambiado los valores y la percepción del intelecto humano. Toda la información generada por los superordenadores se transmite directamente al cerebro de los dictadores. El Padre Prime, el máximo dirigente de la Tierra, hace tiempo que ha dejado de servir a sus semejantes. Como ocurre con todos los políticos que se emborrachan de poder, sólo se sirve a sí mismo, buscando el conocimiento infinito más allá de la ciencia: en los mitos y verdades de la religión; en la mente del propio Dios.

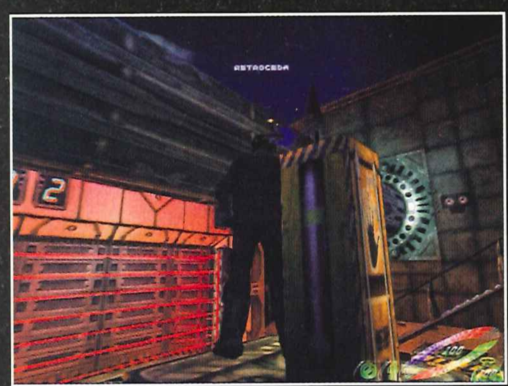
En la cara oculta de la Luna, el Padre Prime ha edificado una muy misteriosa instalación que esconde un portal hacia el mismísimo Infierno. Puesto que Dios es demasiado poderoso, ha decidido negociar con Satán un macabro plan para controlar definitivamente el Cielo y el Infierno; entonces, su poder será infinito.

Para hacer frente a esta amenaza, Dios ha decidido enviar a la Tierra a su más ferviente servidor: Bob, un regordete y encantador ángel al que ha devuelto su alma para poder mezclarse con los mortales.

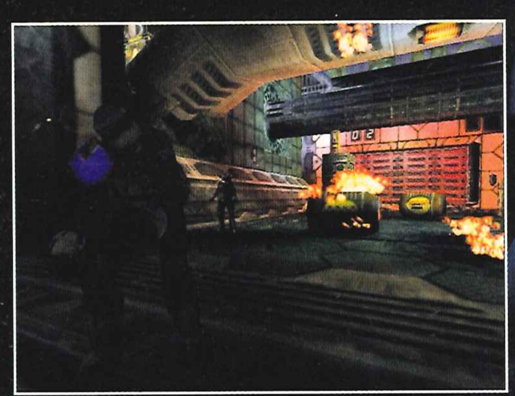
Pese a su condición angélica, Bob sería una criatura desvalida y amenazada en el mundo inhóspito, de no ser por sus dos habilidades especiales. La primera de ellas, es limitada pero práctica: sus dos pequeñas alitas pueden servirle para planear después de un salto, o para amortiguar las caídas. La segunda, es mucho más poderosa: Bob puede "poseer" a cualquier ser vivo que se cruce en su camino, y tomar así el control de su cuerpo para adentrarse en lugares donde su condición de ángel redentor significaría su muerte.

Dotado de estos únicos dones, Bob debe recorrer la ciudad Faktur, localizar un medio de transporte para viajar a la Luna, y arruinar los planes del Padre Prime. Una tarea que a él se le antoja imposible pero, ¿acaso no conoce Dios el destino de todos sus seres?

Resignado a su suerte, Bob ha abandonado su nube de algodón para caer como un meteorito sobre un enorme hangar situado en las inmediaciones de la ciudad.


A lo largo del juego, existen muchas cajas explosivas que deben activarse para liberar armas o abrir nuevas salidas.


La caída del Cielo del querubín provoca una explosión que acaba con la vida del policía. Mal empiezan las cosas...


El policía ligero es el primer personaje con el que Bob practica su don de la posesión. A su disposición tendrá más de 40 personalidades diferentes.

1. EL SECTOR DE EMBARQUE

Hay gente que se cae de una escalera, o de un andamio. Yo lo hice desde el mismísimo Cielo. Quien suponga que mis alas amortiguaron la caída, que piense en lo que ocurre cuando lanzas un pollo desde lo alto de un rascacielos. Por suerte, aterricé en el interior de un policía, lo cual amortiguó la caída. No era la clase de persona a la que me gustaba controlar, pues eran malvados y despiadados con sus víctimas, pero no tenía ninguna duda de que tendría que introducirme en otros cuerpos mucho más desagradables, antes de cumplir mi misión.

Los primeros segundos de estancia en la Tierra los pasé sacudiendo la cabeza del guardia y aclarándome la vista. No era fácil cambiar mi pequeño y rechoncho –aunque grácil– cuerpo alado por el de un humano de uniforme de casi dos metros de altura. Al compañero del policía le debió resultar extraño ver como sacaba la lengua y sacudía tontamente los brazos, pero apenas dispuso de unas milésimas de segundos para meditar sobre ello: el bidón de gas que había cerca de él explotó, por culpa de mi aparatosa "bajada de los Cielos", y el pobre hombre quedó esparcido por todo el sector de embarque.

Cuando me recuperé del "shock", intenté evaluar la situación. Estaba en una especie de hangar herméticamente cerrado. Era la única vía de escape del complejo, pero para poder cruzar el embarcadero, antes tendría que completar multitud de acciones.

En el lateral del hangar había una escalera que llevaba al piso superior. Al subir los primeros escalones, vino a mí una extraña visión.

NOTA: Cuando esto ocurre, hay que pulsar la tecla F5 para leer los objetivos del nivel.

La profunda voz me aconsejó abandonar el lugar y cruzar la ciudad, para localizar la guarida del Padre Prime, donde se estaban llevando a cabo espeluznantes experimentos.

En la planta de arriba, un trabajador soldaba una estructura metálica. Como no le sentó muy bien que lo observase, bajé de nuevo al lugar de partida, y escalé los bidones situados en el centro de la sala. Al pulsar el detonador con forma de mano se produjo una explosión que dejó al descubierto una pistola de bombeo. Al menos, ya podía explorar el lugar con la protección necesaria.

La única salida estaba situada cerca del trabajador, así que abandoné el cuerpo del policía y me introduje en el del soldador, abalanzándome sigilosamente por su espalda. Lo utilicé para activar un botón con forma de mano que hacía explotar los bidones. Debía tener cuidado con la onda expansiva así que, nada más accionar el detonador, corrí en dirección contraria, mientras observaba como la explosión dejaba al descubierto un poco de munición, y una atractiva puerta de salida.

En la cara oculta de la Luna, el Padre Prime ha edificado una misteriosa instalación que esconde un portal hacia el mismísimo Infierno

EL COMPLEJO CIENTÍFICO

Caminando lentamente, para no llamar demasiado la atención, me adentré en el nuevo recinto, una especie de laboratorio de investigación, custodiado por varios guardias.

Bajé las escaleras situadas en un lateral, y me dirigí hacia los dos científicos allí situados. Abandoné el cuerpo del trabajador y me introduje en el del erudito situado cerca de la puerta.

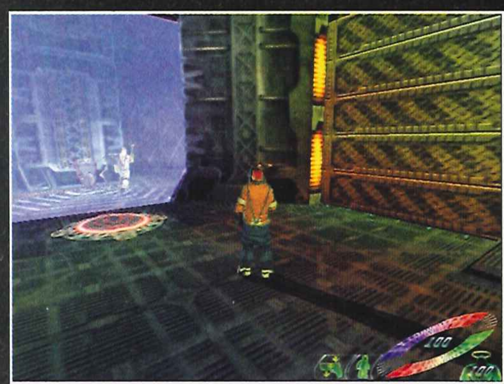
NOTA: Es posible que, una vez dentro del cuerpo del científico, el otro investigador nos ordene realizar algunas tareas. Basta con ignorarlo para continuar con la misión, pues no son imprescindibles para terminar el juego.

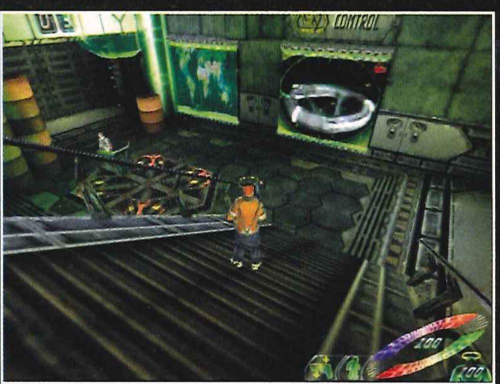
Con mi nueva "indumentaria", subí las escaleras por las que había venido, y continué hasta el segundo piso. Me situé encima de un círculo rojizo cercano a las puertas selladas. Al detectar la silueta familiar de un investigador, las puertas se abrieron, para dejar al descubierto el corazón del laboratorio.

SECRETO: También es posible abrir las puertas sin "poseer" a un científico. En ese caso, es necesario disparar al mecanismo situado en la parte derecha de la puerta, tal como indica una luz amarilla. El inconveniente de usar este método radica en que los disparos alertarán a la policía, y será más complicado adentrarse en el laboratorio.

Al otro lado de la entrada, un panel de control daba acceso a la ansiada Puerta 04. Dicha salida estaba situada en el piso más bajo. Nada más cruzarla, una cámara de esterilización aseguraba la inmunidad del complejo bioquímico situado al otro lado.

El pasillo desembocaba en un enorme balcón donde unas gigantescas máquinas ensamblaban desconocidos mecanismos, imposibles de entender para un inocente ángel como yo. El pasaje estaba bloqueado por una puerta cerrada y unas escaleras cortadas por unos rayos láser. Para


La mayor parte de las barreras energéticas sólo pueden ser desactivadas por el personaje correcto. Será mejor que busques a un científico, Bob...



Todos los escenarios están adornados con efectos de luz, películas que se reflejan en las paredes...


El soplete es, sin duda, la peor arma que existe para combatir al enemigo. Este trabajador tendrá que cambiarla rápidamente.


El querubín contempla su fuerza destructiva. Hacer travesuras no entra en la agenda de un tierno angelito...


Cuando el policía suba la escalera, recibirá su primera misión "divina", si todo sale bien.


Las explosiones abren nuevos caminos, pero hay que apartarse a tiempo para no ser alcanzados por la metralla.

superarlas, me subí a una cajas apiladas, y desde allí salté por encima de los rayos, hasta las escaleras.

NOTA: Encima de la caja más alta hay una ametralladora. Puesto que será necesaria posteriormente, es conveniente dejarla donde está.

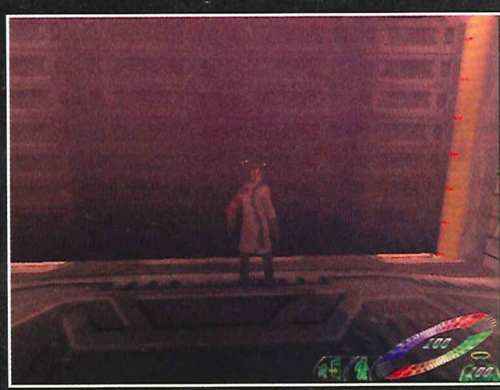
Las escalinatas desembocaban en un puesto de observación elevado, custodiado por un policía. El balcón se alzaba unas decenas de metros por encima del suelo; para llegar hasta abajo, antes debía abandonar el cuerpo del científico. Me situé detrás del guardia, para no llamar su atención y, con un impulso celestial, abandoné la masa carnosa del humano, a través de su espalda. Los gritos asustados del investigador pronto llamaron la atención del policía, así que rápidamente salté por el balcón y planeé hasta el suelo.
En uno de los laterales del recinto, había varias cajas amontonadas que formaban una rudimentaria escalinata por la que mi frágil cuerpecito rechoncho podía trepar. En alguna ocasión, tuve que avanzar colgándome de las manos para localizar un punto de apoyo que me permitiese llegar arriba, pero al final alcancé la parte superior de la plataforma.

LOS VENTILADORES GIGANTES

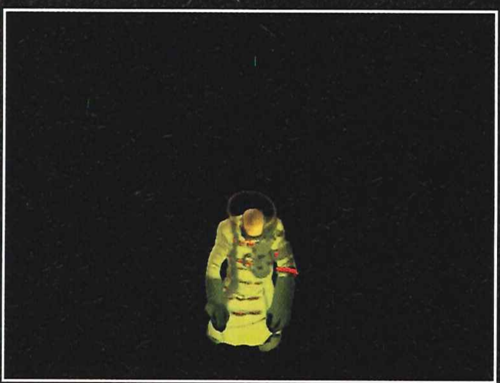
La puerta de acceso a la parte más interior del complejo, se encontraba unas cuantas decenas de metros más arriba del lugar donde me hallaba. Puesto que mis cortas alitas apenas me permitían elevarme un par de metros por encima del suelo, tendría que utilizar el aire vertical que generaban los enormes ventiladores, a modo de impulso. Cada uno de los tres ventiladores era controlado por un pulsador situado en la base del recinto circular. Al accionar cada uno de ellos, una voz indicaba el número de ventilador activado. El truco consistía en forma una especie de escalera con los tres, de forma que el ventilador número 1 se situase en la posición más baja, el ventilador 2 en la posición inmediatamente superior, y el ventilador 3 un nivel por encima del 2.
Para conseguir dicho posicionamiento, simplemente activé los ventiladores 2 y 3 dos veces, dejando el ventilador 1 como estaba. A continuación, escalé las cajas cercanas al ventilador 1, y salté hacia la corriente de aire generada por dicha maquinaria. El flujo me impulsó rápidamente hacia arriba; en la posición más elevada, aleteé hacia el segundo ventilador. Repetí la operación con el restante, hasta alcanzar la sala de control del reactor.
El lugar estaba fuertemente custodiado, por lo que no podía pasearme por allí en mi forma angelical. Lo primero que hice fue reencarnarme en un trabajador radiactivo, pues estos personajes podían circular libremente por el recinto. Para coger el ascensor del sótano de almacenamiento la energía debía estar activada por lo que, si no lo estaba, bastaba con accionar los cuatros pulsadores esparcidos por la sala.
Tras el inevitable descenso hasta el piso más bajo, una nueva puerta situada frente al elevador conducía a la estación de mando.
Los trabajadores radiactivos no podían abandonar la zona de seguridad, así que no me quedó más remedio que abandonar el cuerpo y "apropiarme" de uno de los obreros estándares.
La única autoridad que podía abandonar la estación de mando era el comandante de artillería, rango que casi siempre era ocupado por una mujer, así que mi próximo objetivo consistía en introducirme en el interior de uno de estos policías especiales.
Como los trabajadores tenían permiso para realizar pequeñas reparaciones en el puente de mando, los policías me dejaron pasar. Aproveché la ocasión para situarme detrás de la mujer, abandonar el cuerpo del trabajador, y "penetrar" en la espalda del comandante. Debía tener mucho cuidado para no alertar a los guardias, pues podrían volverse contra mí.
Cuando me acomodé a la nueva estructura ósea, tuve una sensación extraña: al parecer, las mujeres humanas tenían un cuerpo más grácil y menos musculoso que los hombres, pero la mente aguda de aquel ser femenino y su instinto depredador certificaban que los comandantes de artillería eran, sin duda, enemigos que se hacían respetar en el campo de batalla.
Con mi nueva vestimenta y mi nuevo poder de mando, no tuve problemas para colocarme en el rectángulo de seguridad del suelo y recibir la transmisión de emergencia que avisaba sobre una revuelta de chots, producida en el sector 02. ¡Justo en el lugar donde se encontraba la puerta de salida del complejo! Encontrar un arma se


Las zonas de seguridad están fuertemente vigiladas por policías, así que habrá que andarse con mucho ojo.


Bob, dentro del cuerpo de un científico, se dispone a activar un panel de control.


La coronilla que tienen los personajes poseídos sirve para diferenciarlos de sus congéneres, en medio de una multitud.


Los juegos de luces y sombras ayudan a crear una atmósfera irresistible que invita a continuar, aunque sólo sea para ver lo que nos espera.


Bob está a punto de recibir otro nuevo mensajito divino. A arrodillarse toca...


El complejo industrial es un lugar peligroso y enigmático para el inocente querubín.

convirtió en la principal prioridad, así como planear con inteligencia las acciones siguientes, para evitar o sofocar la insurrección.

LA PRIMERA BATALLA

Mi segunda acción como comandante en armas consistió en activar la consola de control que abría la puerta 05. Nada más cruzarla, recibí otro mensaje de objetivos.
Unos metros más adelante, me di cuenta de que estaba frente a las escaleras protegidas por la barrera de rayos láser, que había superado minutos antes saltando por encima, desde la pila de cajas cercana. Si nadie más se había acercado por allí, en la caja más alta todavía debía reposar la ametralladora que no había recogido. Volví a escalar los cajones para apropiarme del arma; ahora ya estaba en condiciones de enfrentarme a los chots.
Dejé atrás la cámara de esterilización, y atravesé las puertas 04 y 03, para arribar exactamente al mismo lugar donde había comenzado la aventura. La gran diferencia era que ahora, al mando del cuerpo de un comandante de artillería, tenía autorización para abrir la puerta 02.
A medida que me acercaba al círculo del suelo que actuaba a modo de llave, podía oír los gruñidos provenientes del otro lado de la puerta. Los chots estaban impacientes por entrar en combate. Por esa razón, activé el círculo y, rápidamente, corrí a buscar protección detrás de las cajas amontonadas en el suelo.
Nada más abrirse las puertas, una riada de moradores de las alcantarillas comenzó a disparar a todo lo que se movía. Con ayuda de la ametralladora y el policía que circulaba por la zona, conseguí controlar la situación.

NOTA: Si, en plena batalla, el comandante muere, lo mejor es tomar el cuerpo de un chot, a ser posible, sin que sus compañeros se den cuenta, pues sino comenzarán a dispararnos. Tampoco es necesario esperar a que termine el combate para continuar con la misión.

Al otro lado de la puerta 02, un almacén repleto de cajas servían de parapeto para esquivar los arpones lanzados por el chot que vigilaba la puerta 01. Esta curiosa arma tenía la capacidad de atravesar el blanco y ensartarlo en la pared más próxima, para después explotar, a los pocos segundos, ahogando los gritos de terror de la indefensa víctima.

Me situé detrás del guardia, para no llamar su atención y, con un impulso celestial, abandoné la masa carnosa del humano, a través de su espalda. Los gritos asustados del investigador pronto llamaron la atención del policía

NOTA: Si el ángel habita el cuerpo de un chot que ha sido poseído sin llamar la atención de los moradores de las alcantarillas que rondan el lugar, puede caminar tranquilamente hasta el lugar donde se encuentra el vigilante y poseerlo. En caso contrario, habrá que luchar contra él. Acabar con el guardia empuñando un arma convencional es difícil, pues es duro de roer y está bien armado, por eso conviene utilizar uno de los bazookas desperdigados por la parte trasera del recinto.

Tras acabar con toda la resistencia, pude llegar hasta la ansiada puerta 01, que abría el paso hacia la misteriosa ciudad vieja. Una nueva visión celestial me informó que debía abandonar la ciudad a través de los laboratorios. Pero la verdadera pesadilla no había hecho nada más que comenzar.

2. LA CIUDAD VIEJA

Los suburbios del mundo exterior se habían convertido en un lugar peligroso y maloliente. Los chots vagaban a sus anchas por allí. Utilizaban los conductos de las alcantarillas para surgir sorpresivamente en medio de las calles y sembrar el terror entre las patrullas de policías que custodiaban las calles.
Para pasar los distintos controles policiales y activar diversos mecanismos, era necesario poseer a un comandante en armas, equipado con cualquier arma servible, como una pistola de bombeo o una bazooka.

NOTA: Si Bob ha conseguido mantener con vida al comandante del nivel anterior, puede continuar con la huida siguiendo las instrucciones que hay después de esta nota. En caso contrario, la tarea principal consistirá en apoderarse del cuerpo del comandante situado detrás de un escudo, en la parte derecha del callejón al que da acceso la puerta 01. A la izquierda de dicha puerta, dos policías patrullan la zona. Dependiendo del cuerpo que Bob esté utilizando en ese momento, lo atacarán o no, por lo que habrá que actuar en consecuencia. En cualquier caso, es necesario acercarse a ellos para recoger una pistola de bombeo que descansa a sus pies. Seguidamente, al acercarse al lugar donde se encuentra el comandante de artillería, se iniciará un nuevo ataque chot, por lo que habrá que participar en la batalla y apoderarse de uno de los cuerpos que queden con vida. Por último, basta con disparar con la pistola de bombeo al cajón explosivo situado cerca del recinto-escudo donde está el comandante, para romper la entrada y poseer a la mujer.

Seguro en el cuerpo de la policía-jefe, me subí al pequeño elevador empotrado en la pared, conectado con el tejado


A Bob sólo le quedan 002 puntos de energía. Tendrá que encontrar un cuerpo lo antes posible, o morirá sin remedio.



Un policía posa para la posteridad. Seguro que será su última foto... O al menos eso es lo que intentará Bob


Hay que encontrar una forma de abrir esa puerta. A lo mejor hay un panel de control por aquí cerca...


¡Una rata! ¡Qué asco! En realidad, es el pobre Bob, tratando de superar un pozo radiactivo. Las cosas que hay que hacer para salvar el Universo.


El querubín acaba de abandonar al científico, aún aturdido en el suelo, mientras intenta tomar posesión del policía.


En ciertos momentos será necesario arrastrarse por grietas, para alcanzar nuevos lugares.

del edificio. Un panel de control cercano activaba una torreta de disparo que utilicé para acabar con los "chots" que había en el suelo, así como la barrera energética que bloqueaba el camino.

NOTA: Si se conserva el bazuka del nivel anterior, entonces se puede utilizar en lugar de la torreta para desactivar la barrera.

A continuación, descendí hasta la calle de la que había partido y subí las escaleras anteriormente protegidas por la barrera recién destruida.

EL LABORATORIO DE RECICLAJE

Una nueva visión celestial me informó de que el Padre Prime estaba manipulando a los demonios reclutados en el Infierno. Debía salir de la ciudad lo más rápido posible y localizar el centro de operaciones de Prime.

Pero antes, aún tendría que superar infinidad de obstáculos. El primero consistía en encontrar la forma de escapar del laboratorio en el que me hallaba. La puerta de la incineradora sólo se abría pulsando un botón situado cerca del techo; para llegar hasta él era necesario saltar desde un barril de reciclado, pero no había ninguno lleno. La única posibilidad radicaba en llenar el depósito con algún material para expulsar un bidón repleto, y usarlo como punto de apoyo.

Puesto que la sustancia de reciclado no estaba a mi alcance, debía sustituirlo con la única "carne de cañón" que allí había: los científicos. La trituradora movía sus amenazantes cuchillas justo debajo de la plataforma móvil donde trabajaban los investigadores. Todo se reducía a desactivar el suelo energético justo cuando un científico se situase debajo de la trituradora, y repetir la operación hasta llenar un bidón.

Pero, primero, debía llegar hasta la plataforma transparente donde los investigadores realizaban sus experimentos. Desde el lugar donde me encontraba, sólo podía llegar hasta allí por una pequeña cornisa que partía de la escalera. Era necesario planear para alcanzarla, así que abandoné el cuerpo que estaba poseyendo en ese momento, y subí al recodo lateral de la escalera. Desde allí, planee hasta la cornisa diminuta que llevaba directamente hasta el balcón de cristal.

NOTA: Para que el acceso a la cornisa sea más sencillo, es mejor subir al recodo con el personaje poseído, situarlo de espaldas a la cornisa, y salir del cuerpo. El impulso que Bob realiza para emerger de su envoltura carnal puede utilizarse para planear fácilmente hasta la cornisa.

Un escudo de rayos láser cerraba al paso a los intrusos que querían llegar hasta los científicos, pero la base del mismo era lo suficientemente ancha como para dejar paso a un pequeño ángel agachado.

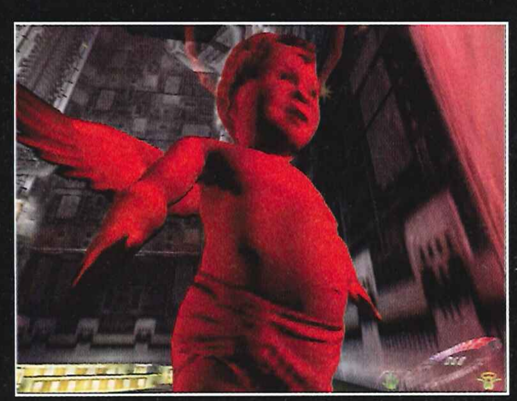
Ya en el balcón transparente, me situé detrás del científico que manipulaba el panel de control y tomé posesión de su cuerpo. Aproveché la ocasión para pulsar el botón de la consola y hacer desaparecer el suelo de cristal. El pobre investigador que rondaba por el lugar cayó encima de la trituradora y aumentó el nivel de sustancia de reciclado. Este nivel podía observarse en el tubo rojo ubicado detrás del panel de control. Para llenar un bidón, la sustancia rojiza debía llenar todo el tubo, para lo cual tendría que "sacrificar" dos o tres científicos. Abandoné el cuerpo del erudito que estaba poseyendo y esperé a que se situase en la plataforma de cristal. Por fortuna, la consola no era muy alta, así que pulsé el botón aleteando un poco, y así "despaché" al segundo científico. Según desaparecía "la mano de obra" surgían nuevos investigadores por una puerta lateral. Sólo tuve que pulsar el botón de la consola varias veces, hasta que el tubo con la sustancia roja se llenó.

A continuación planeé hasta el piso de abajo y tomé el cuerpo del trabajador que deambulaba por allí. Me aseguré de recoger un arma que él llamaba pak, pues me sería de gran utilidad posteriormente.

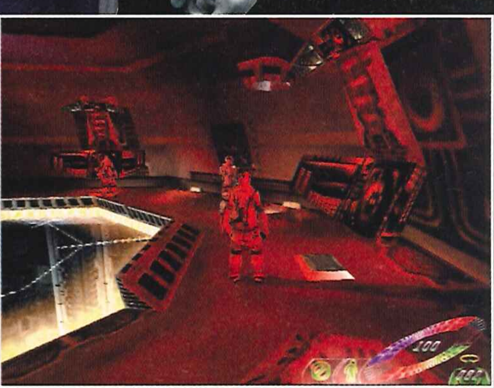
NOTA: El pak puede utilizarse como un helicóptero de bolsillo si, al saltar, se deja apretada la tecla de salto.

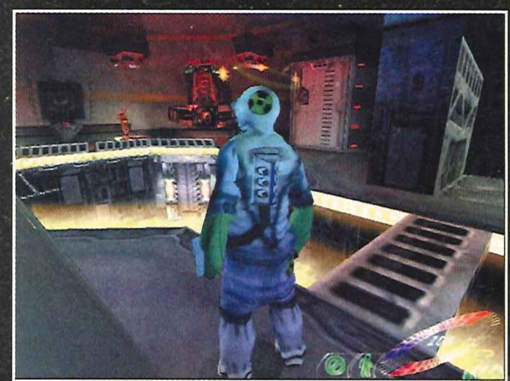
NOTA: Si el trabajador ha muerto en algún combate, es posible realizar las siguientes acciones con el ángel, pero es mucho más difícil.

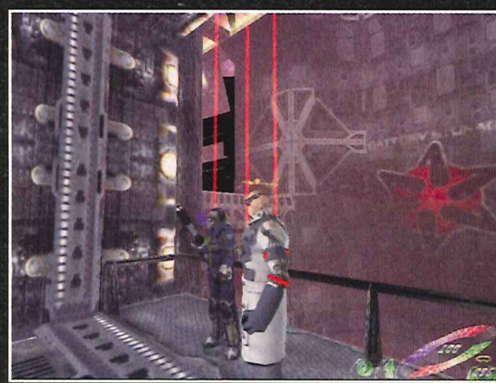
Enseguida pulsé el botón del panel lateral para poner en marcha la cinta transportadora del barril recién lleno. Éste recorrió la vía mecanizada hasta la plataforma superior, encima de las escaleras. Sólo tuve que subir al barril y realizar un salto con un leve planeo, con ayuda del pak, para llegar hasta la cornisa superior donde estaba el pulsador que abría la puerta de la incineradora. Apenas permanecía abierta unos segundos, así que no perdí el tiempo paladeando la victoria, y traspasé rápidamente la enorme mole de metal.

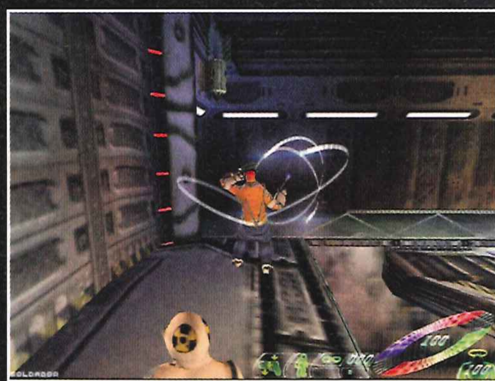

En el Cielo deben cuidar muy bien a los querubines. Al menos, así lo delata la tripita de Bob…


Un par de aleteos más, y alcanzaré esa plataforma… Más me vale, porque si no el destino será otro…


En las zonas radioactivas, será imprescindible poseer a un trabajador radiactivo, para no sufrir los efectos de la contaminación nuclear.


La cámara persigue al protagonista desde una perspectiva trasera. Existe también un modo de cámara libre para no perderse ni un detalle.


Los científicos no pueden llevar armas. Por eso Bob va a abandonarlo a su suerte. Tomará "prestado" el cuerpo del policía...


¡Peligro! El ángel ha tomado posesión de un trabajador en presencia de un testigo. Seguro que ahora llamará a la policía...

LA INCINERADORA

El camino de salida exigía escalar el gran conducto circular, planeando entre los tubos pegados a la pared.

NOTA: Esta escalada puede llevarse a cabo con Bob, pues es capaz de utilizar su limitada capacidad voladora para planear de un tubo a otro, pero es mucho más sencillo realizarlo con un trabajador equipado con un pak. Además, el trabajador podrá infiltrarse fácilmente en la siguiente sección, mientras que Bob tendrá que ser muy ágil para esquivar a los policías.

Lo primero que hice fue subirme a los barriles situados frente al enorme horno. Desde allí salté a una plataforma lateral y seguí subiendo empleando los tubos rojos que sobresalían a lo largo de la pared. Así llegué hasta una abertura superior que daba acceso a otro lugar del enorme complejo.

Un pasillo de cristal transparente llevaba hasta una estancia custodiada por varios policías. Por suerte, pude emplear las hélices del pak para planear tranquilamente hasta la base. Mi cuerpo de trabajador me permitió pasar desapercibido entre los guardias.

NOTA: Si el trabajador ha muerto, y Bob deambula libre por el lugar, será necesario entonces poseer a un policía para poder continuar sin ser acribillado.

Tomé el ascensor que se abría en el centro de la sala, y llegué hasta el segundo piso. El único lugar accesible era una especie de armario mohoso habitado por las ratas. Los asquerosos animalillos parecían entrar y salir por un agujero que había en la pared. No había ninguna otra salida, así que se me ocurrió una descabellada idea: abandoné el cuerpo que controlaba, y tomé posesión de una de las ratas.

Me sentí como si mi corazón se hubiese acelerado cien pulsaciones, mientras mis ojillos frenéticos escudriñaban el estrecho conducto por el que circulaban los roedores.

Al otro lado, un pozo de sustancia corrosiva, plagado de huesos humanos, era el único camino que llevaba hasta la siguiente tubería ratonil. Para atravesarlo, era necesario caminar muy lentamente por encima de los tubos metálicos y los huesos de los esqueletos. El nivel de la sustancia abrasiva subía y bajaba, así que tuve que avanzar rápidamente cuando se encontraba en su nivel más bajo, y esperar en los momentos en que el ácido cortaba el camino.

Cuando me acomodé a la nueva estructura ósea, tuve una sensación extraña: al parecer, las mujeres humanas tenían un cuerpo más grácil y menos musculoso que los hombres, pero la mente aguda de aquel ser femenino certificaba que los comandantes eran, sin duda, enemigos que se hacían respetar en el campo de batalla

Finalmente, con paciencia, llegué hasta el otro lado, a una sala patrullada por un chot. La rata ya había cumplido su papel, así que liberé su cuerpo y me introduje en el del chot. A continuación, pulsé un detonador que abrió un hueco en el conducto de ventilación, permitiéndome el paso hacia otra tubería de salida.

LAS AFUERAS

Acostumbrado a paladear el dulce algodón de las nubes y respirar el viento puro de los cielos, me alegré de abandonar el laboratorio y salir al exterior.

Esperaba disponer de un poco de tranquilidad hasta que llegase a la ciudad, pero el mundo ya era un lugar corrupto y envilecido hasta la médula. Las guerras entre bandas y las constantes cargas policiales se multiplicaban en cada calle, en cada esquina.

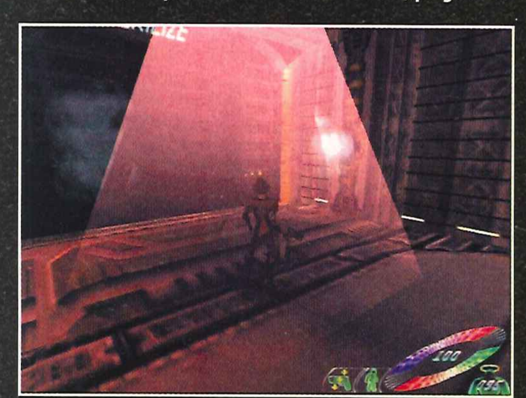
Nada más salir al callejón, choqué con un grupo de chots. Puesto que el cuerpo que poseía era uno de ellos, no tuve problemas para mezclarme con la banda. Cerca de allí, una escudo energético protegía unas escaleras, por lo que debía encontrar la forma de desactivarlo.

Los chots parecían tensos, como si esperasen el inicio de una tormenta. Enseguida me di cuenta de lo que ocurría: unos metros más adelante, un grupo de policías protegía una instalación a la que se podía llegar superando una rampa. El camino de mi misión pasaba por allí, así que disparé a los agentes para llamar su atención. A los pocos segundos, se inició una auténtica batalla campal entre la policía y los habitantes de las alcantarillas.

NOTA: Pase lo que pase durante la ofensiva, tanto los miembros de un bando, como los de otro, reciben refuerzos cuando parece que van a ser aniquilados, por lo que no conviene entretenerse en el combate.

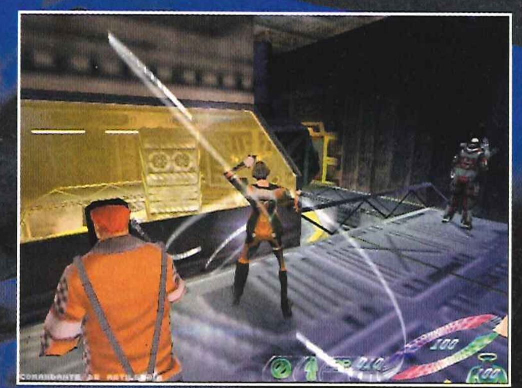
Yo tenía mejores cosas que hacer, así que me escurrí en medio de la batalla. Esquivé los disparos láser como pude, y subí por la rampa. El lugar estaba plagado de guardias. No me quedó más remedio que abandonar a su suerte al incauto chot y reencarnarme en uno de los policías.

La rampa desembocaba en una especie de trinchera. A la


Un comandante se dispone a abrir la puerta. Su código de seguridad de rango superior le permite entrar en prácticamente cualquier lugar.


Los combates se desarrollan a una velocidad vertiginosa. No conviene quedarse parado ni un segundo.


Los casquillos de bala que surgen alrededor del comandante certifican que está usando la ametralladora.


A veces, no queda más remedio que tomar posesión de un personaje en medio de la multitud. A correr toca…


Bob observa cómo un trabajador arregla la torreta. Seguro que le encuentra alguna utilidad.


Para superar la barrera láser del fondo, este científico tendrá que escalar las cajas cercanas.

izquierda, una consola estaba protegida por una barrera de cristal. Disparé a la barrera y accioné el panel de control; el muro energético que bloqueaba las escaleras que había visto al otro lado del callejón, desapareció.
Regresé por la rampa hasta el lugar donde estaba teniendo lugar la batalla. Ya fuese en el cuerpo de un chot, o en el de un policía, sabía que iba a tener que abrirme paso a balazos, así que me aproximé a la multitud y comencé a disparar a todos los enemigos que se interponían en mi camino. Busqué las escaleras recién liberadas; llevaban hasta un recinto policial protegido por otra barrera de energía. Por suerte, justo al lado, un montón de barriles escondían una caja explosiva, así que me subí a los bidones y activé el detonador; apenas dispuse de unos segundos para ponerme a cubierto, mientras la explosión rompía el cristal situado encima de la barrera.

NOTA: Si la onda expansiva no rompe el escudo, puede destrozarse con un arma potente.

Desde los barriles, planeé hasta la abertura recién abierta, y me introduje en el edificio. De dos contenedores laterales obtuve nuevas armas y munición; en el panel de control de la sala trasera, activé la energía del ascensor situado en medio del callejón, donde estaba teniendo lugar la revuelta.

NOTA: En función del nivel de dificultad, es posible que no se pueda activar el panel de control si no se posee a un policía. En ese caso, hay que regresar al callejón para introducirse en el cuerpo de uno de ellos.

Con la energía recuperada, regresé al lugar del combate y me escabullí por la pared lateral hasta el ascensor, situado cerca del conducto por el que había emergido desde el laboratorio de reciclaje.
Fue complicado subir en él, en medio de la refriega, pero al final conseguí accionar el botón de subida, que me llevó hasta una especie de sala de control militar.
Al atravesar la puerta, recibí otra comunicación extrasensorial, donde se me indicó mi destino final: la cara oculta de la Luna.
Las consolas situadas frente a mí sólo podían ser activadas por un comandante de artillería, así que disparé a las cajas explosivas de la pared lateral para abrir un agujero. A continuación, desde la plataforma, salí del cuerpo que habitaba y, en forma de inocente ángel, planeé bajo la gran tubería hasta la cornisa. Observé una especie de vestuario donde un comandante estaba tomándose una ducha. Cuando terminó, abrió una de las ventanas. Sólo tuve que introducirme por ella para poseer a la mujer. Así me escabullí entre el resto de los policías y subí por unas escaleras que llevaban a la sala de donde había partido. Gracias al rango de mi nuevo cuerpo, pude activar los paneles que liberaban dos bots. Tomé el control de uno de ellos y regresé a la estancia de los comandantes; unas escaleras situadas cerca llevaban de nuevo al exterior.



LA REVUELTA CALLEJERA

No tuvo que pasar mucho tiempo para que un grupo de chots se abalanzase sobre mí. Estos seres marginados odiaban a los policías y, especialmente, a los comandantes, así que me atacaron con todo su potencial armamentístico. Por suerte, con la ayuda del bot y las granadas que llevaba, acabé con ellos en unos pocos minutos.
Continué calle abajo hasta unas grandes puertas que servían de antesala a una gran plataforma externa con una torreta en medio. Rápidamente, tomé el control del arma y comencé a disparar a los rivales que surgían desde todos los sitios. También había varias torretas en el edificio cercano. Lamentablemente, estaban protegidas por un escudo energético, así que disparé a la base de las plataformas que les servían de apoyo, para inutilizarlas.
Al acabar con todas las amenazas, la barrera protectora que taponaba la salida, desapareció.
El nuevo recinto guardaba algo de munición, y un nuevo bot ofensivo al otro lado de las cajas destruibles.
La puerta de salida estaba conectada con un nuevo callejón, donde sufrí otra emboscada de chots. Los continuos combates contra los moradores de las alcantarillas no hacían más que retrasar mi misión, así que decidí resolver el problema desde otra perspectiva: abandoné al comandante y tomé posesión de un chot. Fue una operación complicada, pues los mutantes estaban en alerta y no dejaban que nadie se acercara a ellos, pero con un poco de paciencia y sigilo, conseguí mi objetivo.
Observé con una risita de malicia como los chots acababan con la vida del desgraciado comandante, demasiado aturdido tras mi "ocupación" como para oponer resistencia, y disparé a las cajas que taponaban el acceso a una puerta cercana.
El lugar estaba infectado de mutantes. Por suerte, mi nuevo cuerpo me permitió explorarlo sin ser molestado.

NOTA: En el caso de continuar la misión con un personaje distinto a un chot, los moradores atacarán desde todas las posiciones. Algunos de ellos están armados con bazookas, y otros se parapetan detrás de unos escudos, por lo que es imprescindible esconderse entre las cajas y acabar con ellos de uno en uno, hasta limpiar la zona.


El último enemigo ha caído bajo las balas de Bob. Ahora ya podrá cruzar la puerta…


Los chots abundan en casi todos los niveles. Son unos adversarios muy duros de pelar, especialmente si atacan en grupo.


El combate cuerpo a cuerpo es muy útil para desarmar a los enemigos o atontarlos antes de poseerlos.



Los policías antidisturbios se parapetan detrás de sus escudos de energía. Habrá que pensar en otra manera de abatirlos...



Parece que éste no es momento de pararse a ver la peli... El demoniaco Satán espera...



El querubín observa, agazapado, a su próxima víctima. Es muy importante acercarse sin ser visto, para no ser atacados.

La puerta de salida llevaba directamente a una nueva calle de los suburbios también tomada por los moradores de las alcantarillas, que acosaban incansablemente a los escasos policías que se atrevían a patrullar el lugar. Por desgracia, era imprescindible poseer a uno de los guardias para entrar en el siguiente edificio, así que me las arreglé para despejar la zona de chots y proteger la vida de, al menos, uno de los policías.

NOTA: Puesto que, en esta sección, los chots son más numerosos que los policías, es una buena idea poseer a uno de los primeros y atacar a los de su raza; además de acabar con ellos, los propios "chots" dispararán contra su congénere, lo cual reducirá aún más su número. Hay que tener cuidado, eso sí, con la vida del propio Bob: en el momento en el que el cuerpo del mutante caiga abatido por sus compañeros, todos se cebarán con el "inocente" ángel.

Tras tomar el control de un guardia, me acerqué al escáner de seguridad –la baldosa verde del suelo– y así pude penetrar en los garajes policiales. Recorrí descuidadamente el pasillo, para aparentar normalidad, hasta tomar un ascensor. Lamentablemente, se estropeó a mitad de trayecto. La única posibilidad de avance consistía en encontrar a algún mecánico que arreglase la avería. El problema radicaba en que el lugar estaba infectado de policías, y si alguno era testigo de la posesión, se lanzaría a atacar al trabajador, desprovisto de armas.
No me quedó más remedio que poner especial cuidado para tomar el control del mecánico cuando no hubiese ningún guardia cerca. Ya sólo tuve que penetrar por el hueco bajo el ascensor y manipular los engranajes para arreglarlo. A continuación retorné dentro del mismo, y subí al piso superior.
Necesitaba alguna arma para defenderme de los futuros peligros, así que decidí cambiar de cuerpo. Me introduje en uno de los policías que circulaba por allí, y salí al exterior por la gran puerta del lado izquierdo.
De nuevo, me encontré en medio de una confrontación entre la policía y un grupo de chots. Esquivé el combate como pude y regresé al recinto. El final del pasillo estaba cortado por una barrera láser. Un certero disparo al panel del control eliminó el "problema".



NOTA: Si el arma que porta el protagonista en ese momento no tiene suficiente potencia para desactivar el escudo, Bob debe poseer a uno de los policías armados con bazookas que participan en la refriega.

Para salir del recinto era necesario restablecer la energía, así que bajé por las escaleras cercanas, hacia el patio, y traspasé una puerta que se adentraba directamente en las entrañas de los suburbios.

3. LAS ALCANTARILLAS

Cada vez parecía más claro que el destino estaba empeñado en llevarme directamente a la fortaleza de los temibles chots: las alcantarillas.
Caminé durante unas decenas de metros, hasta una gran área abierta en cuyo lateral había un estrecho callejón que terminaba directamente en una puerta cerrada. Allí cerca se escondía un pequeño habitáculo con abundantes armas y munición. Tras aprovisionarme convenientemente, regresé por donde había venido y busqué la puerta que llevaba a un ascensor.
El habitual paseo en subida desembocó en unas escaleras ascendentes que llevaban a un pasaje suspendido en las alturas. Un chot patrullaba el lugar; aproveché para salir del policía y poseer al mutante. Enseguida caminé hasta el final del pasaje y salté al nivel inferior.

NOTA: También es posible realizar esta última acción con el policía, pero el salto es demasiado alto para su limitada estructura humana. Al llegar abajo, quedará inválido. Hay que aprovechar ese momento para abandonarlo y tomar el control del chot más cercano.

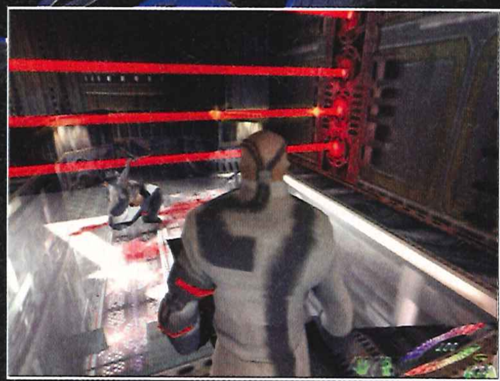
No tuve que caminar durante mucho tiempo para llegar a una pared situada cerca de un enorme pozo: la entrada de las alcantarillas. Subí por el muro y me dejé caer por el hueco.



Disparos, carreras, mirillas telescópicas apuntando a zonas vitales... Así son las espectaculares batallas de «Messiah».



Las calles de los suburbios de Faktur son una auténtica trampa mortal para los transeúntes desarmados.



Las barreras láser son muy abundantes en todos los niveles. Algunas, pueden superarse volando; otras necesitan ser desactivadas.



La revuelta ha terminado. Los cadáveres reposan en el suelo. Sí, realmente el espectáculo es deprimente.



De vez en cuando, Bob recibe una comunicación de un ente celestial que él asocia con Dios. Pero, ¿no le estarán engañando?



Para superar esta barrera láser, nada mejor que agacharse y arrastrarse por debajo. ¡Ánimo Bob! ¡Tu puedes!

NOTA: Puesto que el agujero es hondo, es mejor buscar un pak, en posesión de alguno de los chots, y utilizarlo como planeador. También es posible descender por el hueco con ayuda de la habilidad planeadora del propio Bob pero, una vez en las alcantarillas, el inquieto ángel tendrá problemas para penetrar en otro cuerpo.

El hedor de aquel paraje era insoportable. Un oscuro túnel se adentraba más y más en las profundidades de la tierra. No es de extrañar que los moradores de las alcantarillas se sintieran seguros en aquel lugar: ningún policía podría soportar aquel olor durante más de diez minutos sin caer desmayado. Por suerte, el chot que me servía de recurso en aquel momento ya había acostumbrado su capacidad olfativa a tan penetrante "aroma", así que no tuve demasiadas dificultades para entrar en el conducto putrefacto.
Unos metros más adelante, unos zumbidos metálicos certificaron que los chots y la guardia urbana también combatían en aquel tenebroso lugar. Después de todo, las narices de los policías tenían mayor aguante de lo que había supuesto...
Seguí el pasaje, esquivando los disparos como pude, hasta que llegué a un hueco cercano a tres extraños émbolos. Fui saltando de uno a otro hasta arribar a la zona opuesta de la estancia.

NOTA: Puesto que los émbolos están bastante alejados unos de otros, es necesario utilizar el pak en modo "helicóptero de bolsillo" y planear de uno a otro. También es posible abandonar al mutante y utilizar las alas de Bob para obtener el mismo resultado.

Finalmente, tras unos angustiosos minutos, conseguí llegar hasta el tercer émbolo. Esperé hasta que el movimiento de expansión alcanzase la posición más elevada, y planeé hasta el pasaje superior. El camino se iba derrumbando a cada paso que daba, así que combiné varios saltos con los correspondientes planeos, evitando tocar el suelo en la medida de lo posible, hasta llegar a una puerta cerrada, cerca de un recinto protegido por un escudo de energía. Por suerte, un policía muerto bloqueaba uno de los láseres más bajos; abandoné el cuerpo que poseía y me aproveché de mi diminuto cuerpo angelical para escurrirme por el pequeño hueco de la barrera energética.
Enseguida tomé posesión de uno de los mutantes, y restablecí la energía de los suburbios, accionado el panel de control cercano. También desactivé una barrera que me permitió escapar de allí. ¡La de peligros que estaba dejando atrás para salvar al mundo! Lo peor de todo era que, presentía, la parte más difícil de mi misión divina aún no había llegado...

No había ninguna otra salida, así que se me ocurrió una descabellada idea: abandoné el cuerpo que controlaba, y tomé posesión de una de las ratas. No es de extrañar que los moradores de las alcantarillas se sintieran seguros en aquel lugar: ningún policía podría soportar aquel olor sin caer desmayado durante más de diez minutos

EL LABORATORIO

La puerta recién abierta me devolvió al túnel. Torcí a la derecha y seguí todo recto hasta localizar unas escaleras. En lugar de subir por ellas, me deslicé por la puerta que había detrás. Al final del túnel encontré a la mayor bestia que había visto en mis cortos años de vida angelical: un chot de proporciones gigantescas estaba dando buena cuenta de un desgraciado policía. No podía dejar de aprovechar la oportunidad, así que abandoné el raquítico cuerpo que habitaba, y puse todo el cuidado del mundo para poseer a la enorme bestia. Por primera vez en mucho tiempo, me sentí orgulloso de la habilidad que Dios me había otorgado para controlar a cualquier ser vivo que se interpusiese en mi camino.
El monstruo era lento y pesado, pero seguro que en combate no tendría rival. Sin pérdida de tiempo, regresé al túnel y subí por las escaleras. Llevaban directamente a las calles exteriores. Como era habitual en aquel paraje, apenas tuve que dar un par de pasos para hallar otro encarnizado combate entre chots y la guardia urbana. ¡Por fin una oportunidad para probar mi nuevo "juguetito"!
La bestia se comportó como yo esperaba: bastaron unos cuantos manotazos para acabar con los aterrorizados combatientes de ambos bandos.
Desde la puerta cerrada, caminé calle abajo, hasta hallar a un policía armado con un lanza-cohetes. La puerta de escape no permitía pasar una mole de carne tan grande como mi chot así que, con gran dolor de corazón, abandoné al monstruo y me colé por la pequeña abertura.
Lamentablemente, el lugar estaba plagado de policías, que no dudaron en acribillarme a balazos. Me apoderé de uno de ellos lo más rápidamente que pude, y subí por



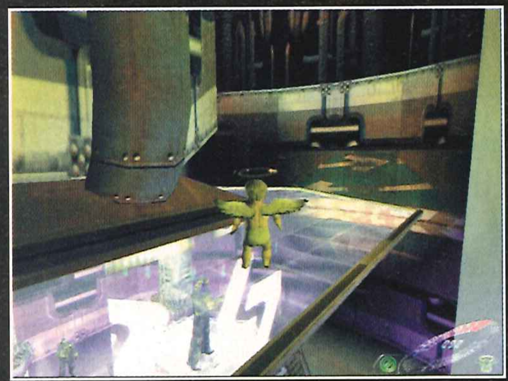
Tocar un rayo láser a cuerpo descubierto puede ser malo para la salud... Menos mal que el querubín está bien protegido dentro del científico...

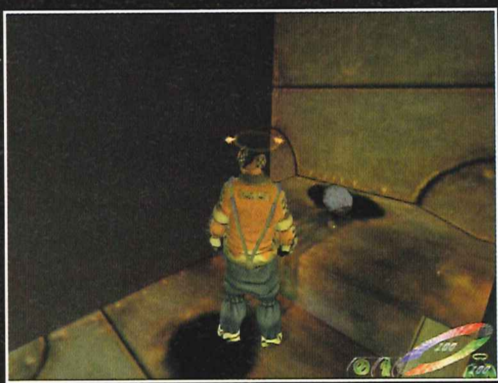


Pese a su pequeño tamaño, Bob puede pulsar palancas y activar complejos mecanismos.



¿Y a dónde voy ahora? Lo cierto que es estoy algo perdido. Será mejor que consulte la guía de Micromanía...


El ángel tiene que descender al segundo piso, pero está infectado de policías. ¿Cómo se las apañará para no ser descubierto?


No hay salida para un gigante de dos metros, pero sí para una pequeña rata que deambula por el suelo. Se me está ocurriendo una idea...


"Perdone, ¿podría indicarme dónde están los servicios?". Quizá no es el mejor momento para buscarlos...

unas escaleras, hasta un escudo láser que, por suerte, había desactivado antes de entrar en las alcantarillas.

NOTA: Si la barrera de energía aún está activa, se puede destruir disparando al panel de control cercano con un arma potente.

Enseguida encontré un elevador que me llevó directamente al ansiado laboratorio. El militar que me servía de escudo humano apenas sabía hacer la "o" con un canuto; lo dejé tirado nada más salir del ascensor, para apoderarme de uno de los científicos.
Después continué explorando el centro hasta localizar la consola que controlaba el mecanismo de creación de monstruos. Activé el panel de control y entré por la puerta cercana al ascensor. Al acceder a la sala contigua, una enorme bestia apareció de improvisto e intentó acabar con mi vida. Mientras despachaba al incauto científico, tomé posesión del monstruo, y me encaminé a la gran puerta próxima al elevador. El enorme peso de la mole presionó el mecanismo de la baldosa, liberando la entrada del ascensor.
Había seguido las indicaciones de aquella extraña voz que me había ido guiando en mi misión al pie de la letra, por lo que esperaba recibir pronto mi recompensa. Sin embargo, no tardé mucho tiempo en descubrir el engaño: ¡era el propio Satán el que me había estado guiando!
El encuentro con mi más encarnizado enemigo fue terrible pero, gracias al poder del coloso que habitaba, pude escapar milagrosamente. Sin saber muy bien como, terminé en el interior de un ascensor que daba acceso a un enorme y extraño edificio.

4. EL ALMACÉN NUCLEAR

Después de tantas penalidades sufridas, ahora tenía contrarrestar el daño que había hecho. La primera tarea consistía en encontrar el cuerpo adecuado para adentrarme en el enigmático Anexo. Cualquiera de los policías básicos podía servir. Esperé agazapado, fuera del alcance de la vista, hasta que poseí a uno de ellos.
Algo más tranquilo, al disponer de un cuerpo con el que proteger mis delicados michelines angelicales, atravesé la puerta de seguridad y penetré en el edificio. Me encaminé a la oficina con ventanas al final del garaje y activé el panel de control izquierdo, que abría la puerta de seguridad de la sala contigua. Allí encontré un panel de control, un ascensor inactivo, y otro activo. Entré en este último, que me llevó hasta la sala de control de los elevadores. Al activar la consola cercana, puse en marcha los ascensores de almacenaje. Por desgracia, esta acción despertó a la alarma, así que decidí buscar un "recipiente humano" que llamase menos la atención en aquel lugar. Lo encontré en una plataforma cercana: un trabajador.
Gracias a él pude manipular una consola que abría unas puertas laterales, dando paso a un nuevo ascensor, ya en funcionamiento. Descendí unos cuantos metros, hasta el garaje. Allí activé otro panel de control, situado en la pared de la izquierda, para llamar a un trabajador radioactivo. Rápidamente, tomé posesión de él. Así pude coger el elevador de almacenaje y subir hasta el segundo piso del almacén. Un poco más adelante, en la pared opuesta, encontré el otro ascensor que me llevó directamente al tercer piso.
Mientras las paredes se deslizaban a mi alrededor, no podía evitar sentirme orgulloso de mí mismo: yo, un pequeño e inocente ángel, estaba consiguiendo arruinar los planes del mismísimo Satán. Seguro que Dios se sentiría orgulloso de mí. Por desgracia, poco podía imaginar que aquella sonrisa de suficiencia se me borraría de la cara para siempre en cuando tuviese "el honor" de encontrarme con las horrorosas criaturas que el Padre Prime me estaba preparando en la cara oculta de la Luna.
Un suave pitido rompió el hilo de mis pensamientos y me avisó que el ascensor había llegado a su destino.

Al accionar los pequeños botones blancos, se abrió el acceso que llevaba directamente a la fábrica de armas. Dios debía sentirse muy orgulloso de mí...

EL BOT RADIOACTIVO

En aquella planta localicé lo que había venido a buscar: el bot radioactivo, preparado para manejar cualquier tipo de sustancia nuclear. Lo primero que hice fue activarlo, pulsando el panel de control correspondiente. El bot bajó hasta el segundo piso, así que lo seguí con ayuda del ascensor.
Allí busqué la consola que lo controlaba; el robot volvió a descender pero, estaba vez, hasta el sótano. De nuevo tomé el elevador, y bajé dos plantas. Una vez más accioné el pulsador del bot de aquella zona. También activé el mecanismo cercano al ascensor, pues liberó una caja necesaria para acceder al pasaje superior.
Allí encontré un valioso arpón propulsado por cohetes, o A.P.C.
Ya estaba preparado para tomar el ascensor que me llevó directamente al corazón del complejo nuclear. Activé por última vez el bot radioactivo, que completó eficientemente su trabajo de "reparación" del núcleo. Enseguida


En la mayor parte de las ocasiones, siempre es mejor disparar antes de preguntar. Así nos ahorraremos numerosos problemas.


Para derrotar a un policía antidisturbios, lo mejor es optar por el combate cuerpo a cuerpo.


El motor gráfico de «Messiah» es capaz de ajustar la tasa de polígonos en tiempo real, en función de la complejidad del escenario.


No hay un alma por los alrededores. Ya es hora de enfundar la pistola de bombeo, Bob.


¿Qué diablos se esconderá al otro lado de la barrera? Habrá que desactivarla para saberlo.


La profundidad de algunos escenarios es realmente mareante... Así que hay que jugar provisto de un buen estómago.

comenzó a sonar la alerta de evacuación, momento que aproveché para regresar al elevador y escapar por el garaje. Crucé el complejo hasta las puertas con una enorme "A" dentro de un círculo, ahora completamente abiertas: era el misterio Anexo. Con una sensación de escalofrío, me introduje en su interior: la hora de enfrentarme a mi destino había llegado.

NOTA: Antes de entrar en el lugar, es una buena idea poseer a un trabajador básico –no radioactivo–, para poder deambular tranquilamente por el siguiente nivel.

EL ANEXO

Las calles estaban muy cerca, pero aún tendría que superar algunos obstáculos. El primero de ellos consistía en un poderoso chot al que derroté fácilmente con mi A.P.C. Caminé unos metros a través del callejón y subí unas escaleras conectadas a la sala de control. La estancia estaba vigilada por dos policías, así que los atravesé con mi arpón antes de que pudiesen reaccionar. Después pulsé un botón que anuló una barrera energética, y regresé al callejón.
Hacía mucho tiempo que no presenciaba una batalla campal entre la policía y los moradores de las alcantarillas, pero no tuve que caminar durante mucho rato para encontrarla. Me escurrí como pude hasta la sala de descanso policial, cuyo escudo protector había desactivado minutos antes, y accioné el panel de control que allí había.

NOTA: Para utilizar la consola anterior, es imprescindible poseer a un trabajador.

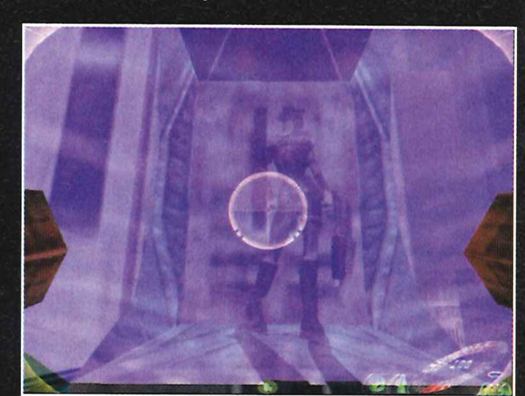
Volví sobre mis pasos, dejando atrás la cuesta, hasta las escaleras. Allí arriba, localicé la puerta que había abierto. Tuve que saltar el muro utilizando una tubería como punto de apoyo para llegar hasta ella.
El siguiente área estaba cortado por escapes de gas que lanzaban tremendas llamaradas. Tenía que avanzar con cautela, para evitar quemarme.



Dediqué unos minutos a aprender la secuencia del fuego, para calcular el momento en el que debía saltar. Dejé atrás varios de estos chorros llameantes, y me dejé caer sobre plataforma situada un poco más abajo. Acabé con la vida del chot, pero pronto fui atacado por varios policías, a los que no me quedó más remedio que abatir. Por suerte, la potencia armamentística del A.P.C. me sacó de más de un apuro.

NOTA: Si la munición de A.P.C. se agota, el trabajador no podrá hacer frente a las amenazas. En ese caso, lo mejor es poseer al chot que deambula por el lugar, para emplear su arma.

Una vez superada la amenaza, abandoné el cuerpo que controlaba y, de nuevo en mi original presencia, utilicé mis delicadas alas angelicales para planear hasta el piso inferior. Necesitaba un "receptáculo" lo más rápidamente posible, así que me apropié del primero que encontré: un soldador.
El camino hacia el centro de control estaba bloqueado por unos rayos que se encendían y apagaban. Para esquivarlos, salté sobre uno de los bloques elevados y, desde allí, salté abajo, hacia el siguiente, cuando el rayo se apagaba. Repetí la operación hasta llegar al centro de control. Activé el botón que allí había y, rápidamente, desposeí al trabajador, mientras me afanaba por saltar hacia el enrejado que permitía el acceso a la plataforma elevada. Sólo disponía de treinta segundos para escapar, por lo que debía darme prisa. Al caer sobre el estrado, comenzó a moverse. Lo aproveché para salta a la otra plataforma. Casi cuando había completado su recorrido, planeé hasta la puerta de salida.
Ya a salvo, subí las escaleras. Pronto arribé al panel de control que me había servido para abrir la puerta de acceso a los niveles superiores. Tomé prestado un cuerpo de los muchos que rondaban por allí, y atravesé el callejón hasta el Anexo, camino de las puertas que permitían el paso a las calles exteriores, ahora ya completamente desbloqueadas.


Desde el interior de una torreta, todas las cosas se ven de una forma completamente diferente.


Las alcantarillas son un lugar peligroso para Bob. Sobre todo si no dispone de un cuerpo con el que protegerse...


Para superar muchos obstáculos, habrá que utilizar las tuberías como punto de apoyo.



¿Y ahora cómo abro yo esa maldita puerta? Como suele ocurrir, tendré que encontrar la forma de abrirla.

Gracias a este despistado científico, el querubín podrá activar el panel de control cercano.



No hay nada como una buena torreta para imponer un poco de respeto y orden en Faktur.

5. LA CINTA TRANSPORTADORA

Después de abrirme paso penosamente entre hangares apestando a gasolina, laboratorios genéticos, plantas residuales, malolientes alcantarillas, almacenes nucleares, y estrechos callejones interiores, por fin había alcanzado las calles abiertas de la ciudad. El aire que allí se respiraba estaba algo menos viciado, pero la contaminación hacía estragos en los pulmones del humano que tenía bajo mi control.

Tras acompasar debidamente la respiración, exploré los alrededores. Enseguida me llamó la atención una curiosa puerta con el rostro de un trabajador sonriente dibujado en ella.

Las pistas dejadas por el Padre Prime eran claras y contundentes así que, sin pensármelo dos veces, crucé la puerta y me dispuse a enfrentarme a cualquier cosa que hubiese al otro lado. Por suerte, tras subir por unas cajas y despachar a un par de policías, sólo encontré el enésimo panel de control.

NOTA: También es posible poseer a uno de los policías para superar la siguiente sección.

Al activar la consola, se abrió una puerta detrás de mí. Permitía el acceso a una sección de tuberías que surcaban una pared. Sin pérdida de tiempo, salté al tubo más accesible y, desde allí, atrapé la plataforma móvil situada enfrente. Era el apoyo ideal para llegar hasta la cinta transportadora.

Unos metros un poco más adelante, el camino quedaba cortado por una barrera láser, siempre odiosa, por cierto. Antes de quedar atrapado, salté hacia una de las planchas móviles de metal que había bajo la cinta y, con un potente salto, superé la barrera energética, cuando la plancha pasó a su lado. El avance era lento y peligroso, pero el dominio de las alturas que me otorgaba mi condición de ángel, me permitió continuar sin demasiadas complicaciones.

Enseguida divisé la otra sección de la cinta transportadora. Esperé a que cayese la caja y me deje caer encima de la cinta. Después me subí a la caja para alcanzar la altura suficiente que me permitiese superar la barrera protectora situada unos metros más adelante.

El rayo electro-sustractivo impactó brutalmente en la máquina, dejándola completamente inutilizada. También aproveché la ocasión para desactivar la barrera energética cercana, con otro disparo

Continué recorriendo la cinta de transporte hasta llegar casi al final. Entonces divisé una pequeña cornisa situada en el lateral izquierdo, que llevaba directamente a un pasillo. Allí encontré un nuevo panel de control, ideal para dar buena cuenta de los policías cercanos.

Con el camino despejado, dejé atrás una puerta y me monté en un elevador. Me llevó hasta una nueva plataforma. Al accionar los pequeños botones blancos, se abrió el acceso conectado directamente con la fábrica de armas. Dios debía sentirse muy orgulloso de mí...

6. LA FÁBRICA DE ARMAMENTO

El complejo armamentístico era un lugar peligroso, fuertemente custodiado. Los únicos personajes que podían caminar libremente por todas las secciones eran los científicos. A la primera ocasión, me deshice del cuerpo que me servía de coraza y tomé el control de uno de los investigadores. El más sencillo de poseer era el que estaba viendo la televisión.

Recorrí la plataforma situada sobre las turbinas y seguí el pasaje de la izquierda. Gracias a una consola cercana, pude abrir las puertas de la factoría.

NOTA: Para completar la siguiente sección, es recomendable posee a uno de los policías armados con bazookas, bajo las escaleras.

Caminé durante unos metros por el pasaje de la derecha. Dejé atrás un dispensador de armas y atravesé un portal que me llevó directamente al centro de testeo del arma experimental. La puse en marcha, pero aún no estaba completamente terminada, así que me dirigí a una de las plataformas donde estaban situados los blancos. Tenía que llegar abajo: fui saltando entre las plataformas y tuberías, hasta el nivel inferior.

NOTA: Si el policía tiene problemas para alcanzar los distintos soportes, es mejor utilizar las alas planeadoras de Bob, y poseer después al científico que hay un poco más abajo.

Enseguida busqué una consola que devolvía la energía a los ascensores. Así pude llegar hasta la sala de fabricación del arma máser. Gracias al panel de control cercano puse en marcha el proceso de montaje. Otro pulsador me permitió recuperar el armamento más moderno que se conocía.

Los círculos de colores de la parte inferior derecha de la pantalla indican el nivel de energía de Bob y del cuerpo que está poseyendo.



Este chot behemoth es el más poderoso de su especie. Su mal humor es aún más peligroso que su fuerza bruta.



Los noctámbulos se pasean alegremente por los locales de moda de Ciudad Faktur. Bob deberá poseer a alguno de ellos para colarse en las fiestas.


El personaje poseído por el ángel ha sido abatido. Tendrá que salir del cadáver y buscar rápidamente otro cuerpo.


La base lunar se encuentra a tan sólo unos metros de aquí. ¿Dónde se habrá metido ese maldito teletransporte?


Alguien debería comprar un buen cinto a este pobre hombre... Parece que los pantalones le están un poco grandes.

¡Ahora ya podía enfrentarme a los Behemoth blindados que custodiaban la salida de la fábrica! Por desgracia, el máser no causaba efecto a los seres orgánicos, así que tenía que avanzar con mucho cuidado para no encontrarme con enemigos hostiles.
Sin perder ni un segundo, tomé el ascensor que partía justo detrás del lugar donde había recogido el arma experimental, y subí al segundo piso.
Antes de nada, necesitaba cargar el máser, pues sino no me serviría de nada. A salir de elevador, giré a la derecha y busqué otro ascensor con el cartel "basement"; llevaba directamente al sótano. La sala de recarga del arma se encontraba al otro lado del puente. Por desgracia, justo unos segundos antes de cruzarlo, un científico quitó la plataforma que servía de paso; tendría que encontrar otra manera de llegar al otro lado.

NOTA: A partir de este momento, es una buena idea grabar con frecuencia la partida: es necesario recargar el máser para completar el nivel, por lo que el científico no debe morir. Si esto ocurre, será muy difícil encontrar otro.

Me asomé por el lugar donde, unos momentos antes, había estado el puente. Hacia la izquierda, vislumbré unas tuberías pegadas a la pared. Salté hacia ellas sin dilación y, desde el centro de las mismas, volví a asomarme al precipicio. Muy cerca se veía una gran rueda con una única sección de apoyo. El truco consistía en calcular el movimiento giratorio para saltar y aterrizar en la sección compacta de la rueda, con el tiempo suficiente para alcanzar la pequeña cornisa que llevaba directamente a la puerta. La siguiente sección también exigía una elevada habilidad en el salto.
n primer lugar, me subí en las tuberías de la izquierda y avancé por un saliente hasta situarme cerca de las ruedas giratorias que había. Fui saltando sobre ellas, de una en una, hasta arribar a una tubería que pude escalar, camino de una rampa conectada directamente con el portal de salida.



LOS BEHEMOTHS BLINDADOS

Enseguida hallé la estación de recarga. Coloqué el máser en el habitáculo correspondiente y pulsé el botón. El arma destelleó en un verde intenso que presagiaba su imparable poder.
A continuación me deshice del científico que vigilaba el mecanismo del puente y lo devolví a su posición natural, para regresar al ascensor. Subí dos plantas hasta al patio exterior. Unas escaleras ascendentes llevaban directamente al lugar por el que había penetrado en la fábrica de armamento.
Volví a entrar en el recinto, pero esta vez busqué la puerta marcada con la palabra EXIT, ahora desbloqueada.
Bajé unas escaleras y crucé el patio hasta la gran puerta del otro extremo. No tuve que caminar mucho para disfrutar de la posibilidad de probar la eficacia de mi recién adquirida arma: frente a mí se alzaba un enorme behemoth metálico de más de tres metros de altura. Sin pensármelo dos veces, apreté el botón del máser y esperé unos angustiosos segundos a que se cargase. El rayo electrosustractivo impactó brutalmente en la máquina, dejándola completamente inutilizada. También aproveché la ocasión para desactivar la barrera energética cercana, con otro disparo.
Crucé la puerta y esquivé como pude a los guardias que surgieron a mi paso. Más adelante encontré nuevos behemoths, pero ya les había perdido el miedo. Pese a ello, no me enfrenté abiertamente con las bestias, sino que utilicé los muros y el camión como protección, para cargar el máser y asomar la cabeza únicamente cuando me disponía a disparar.

NOTA: Si el personaje reencarnado por Bob muere, hay un morador dispuesto a servir de escudo humano dentro de un vehículo.

El combate fue duro, pero conseguí salir victorioso. Con un aire de superioridad que avergonzaría al propio Dios, crucé la puerta y escalé varias cornisas hasta llegar a un nuevo complejo de ruedas metálicas. Éstas disponían de más

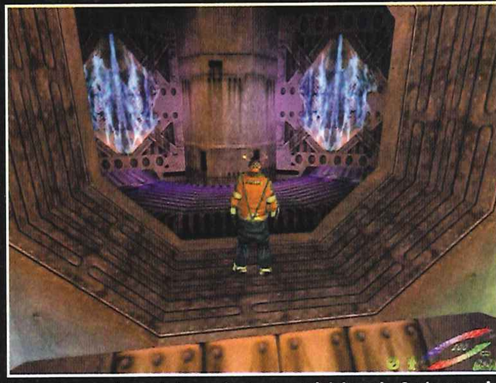

El lanzallamas es el arma más espectacular. Eso sí, hay que tener cuidado de alejarse de la víctima, para que no nos queme a nosotros también...



Vaya, está cerrado, como siempre. ¿Pero no había pulsado yo el botón de apertura?


Las luces de neón de Faktur iluminan el cielo de un mundo corrupto. Menos mal que Bob, se ha puesto en camino para salvar las almas de todos.


Los personajes más estrafalarios pueblan el onírico universo de «Messiah». Esta bailarina parece haberse equivocado de discoteca...


En muchas ocasiones, la fuerza bruta no servirá de nada. Será necesario emplear la cabeza para salir de esta estancia.


Esperemos que esa cosa de color amarillo no sea lo que todos estamos pensando...

plataformas de apoyo que las anteriores, pero eran más pequeñas. Además, entre rueda y rueda, era necesario superar una plataforma móvil. Un poco más adelante, otras ruedas gigantescas incrustadas en la pared exigían parecido nivel de pericia.
Tras unos cuantos saltos medidos, conseguí localizar el hueco donde partía la puerta de salida.

7. LA PLANTA DE RESIDUOS

Nada más penetrar en el nuevo recinto, me fijé en una pequeña puerta cerrada. Al manipularla se estropeó y me permitió el acceso. Debía adentrarme en la planta para llegar al corazón de la ciudad, por lo que necesitaba desesperadamente un cuerpo con el que pasar desapercibido. Un obrero que deambulaba por las inmediaciones me sacó del apuro. Lo utilicé para regresar a la puerta estropeada y tomar la salida de la izquierda.
Pronto me llamó la atención unas planchas que descendían por el conducto residual. Salté a una de ellas y me dejé llevar hasta una abertura próxima a una rueda rotatoria. Me introduje en el hueco que había entre dichas planchas giratorias y corría hacia el lado opuesto, que comenzó a descender. Por suerte, tuve tiempo para saltar al saliente contiguo. La planta era una trampa mortal hasta para un ángel inteligente y escurridizo como yo, pues el pesado cuerpo del obrero que poseía no era, precisamente, el de un atleta...
La última prueba de habilidad consistía en saltar sobre un bidón de residuos expulsado por una máquina. Calculé el movimiento del mismo para que la máquina no me atrapase, y esperé a que el bidón cayese. En ese momento, salté encima y me deslicé unos metros, hasta una plataforma cercana a una barrera de energía. Justo debajo de ella se asomaba una gran abertura, pero estaba demasiado lejos para un simple salto humano. Sin pensármelo dos veces, abandoné al trabajador a su suerte y utilicé mis inmaculadas alas para planear hasta el hueco.

EL VEHÍCULO DE ESCAPE

Gracias a mi habilidad y precisión en el salto, había dejado atrás los peligros más acuciantes de la fábrica, pero aún no había salido de allí.
Frente mí se alzaban las ya famosas plataformas rotatorias que debía superar. Fui saltando de una a otra, poniendo especial cuidado en no ser aplastado por los engranajes. Entre medias también dejé atrás algunas cornisas, utilizadas como puntos intermedios entre planchas giratorias. No estaban sincronizadas, por lo que debía poner especial cuidado para calcular correctamente el momento en el que debía saltar, al mismo que tiempo que evitaba los engranajes. Finalmente, arribé a una pared escalable, y poseí a un trabajador radioactivo. Atravesé las grandes puertas y monté en el elevador que me llevó a la zona de carga. Al otro lado del recinto, al final de la cinta transportadora, encontré un comandante de artillería con el que activé la consola situada detrás de un camión, para completar el proceso de carga. El inevitable viaje me llevó directamente al punto más caliente de mi misión..

8. EL DISTRITO ROJO

Los numerosos locales de alterne y bares de mala reputación, envueltos en la caprichosa coloración multicolor de las atrayentes luces de neón, no parecían ser los lugares más adecuados para un tierno querubín como yo. Pero, ¿quién se atreve a discutir los inescrutables designios de Dios?
La bienvenida a la oscura ciudad del sexo no fue, ni mucho menos, amistosa. Varios policías intentaron cortarme las alas, en el sentido literal, así que los esquivé como pude y me apoderé de uno de los cuerpos, para afrontar con garantías el combate.
Cuando la batalla terminó, enseguida recuperé mi forma angelical, ya que iba a necesitar mi habilidad en el


Los médicos son difíciles de encontrar, ya que los enfermos o heridos suelen abandonarse en las inmediaciones de las moradas de los chots. Siniestro...


Los soldados caen –literalmente- rendidos a los pies de esta prostituta. Bob es un querubín muy inteligente...


Durante el juego, se suceden diversas escenas cinemáticas que emplean el motor gráfico, lo que ofrece una buena sensación de continuidad.


Las chicas malas tienen implantes óseos que les sirven de coraza y están armadas hasta los dientes. Mejor no tontear con ellas...


Bob está a punto de reencarnarse en una prostituta. Gracias a sus encantos, podrá sortear a guardias y porteros. Muy práctico...


Los efectos especiales de algunas armas son realmente espectaculares, como se puede apreciar.

planeo para superar la barrera de entrada amarilla, situada unos metros más adelante.
En primer lugar, me subí a uno de los salientes que recorrían la calle y volé hasta la plataforma situada encima. Desde allí pude superar los láseres amarillos que cortaban el paso. Fue más complicado sujetarse a las turbinas para pasar al otro lado, pero ya había llegado demasiado lejos como para dejarme vencer en el último momento.
El siguiente obstáculo era una barrera policial que impedía la entrada y salida de mercancías y personas del distrito, a no ser que se pagase un cuantioso soborno.
Puesto que los ángeles no llevamos dinero encima, decidí poseer al primer pardillo que se cruzó en mi camino. Calle abajo, subí las primeras escaleras que encontré. Ignoré el club y seguí subiendo hasta llegar a las cabinas, donde poseí a un policía pesado. Ahora ya podía superar la barricada policial. Bajé al segundo nivel y seguí la calle hasta la barrera. La cámara de descontaminación me preparó para lo que me esperaba a continuación.

LAS CHICAS DURAS

Era un hecho conocido entre los habitantes de Faktur que las chicas duras, mortales mujeres guerreras encargadas de proteger el barrio chino, son ancestrales enemigas de la policía. Pero, ¿qué podía saber yo de las complejas relaciones humanas? No es de extrañar que, al doblar la esquina, un puñado de chicas armadas hasta los dientes comenzase a abrir fuego sobre el cuerpo blindado del policía. Su capacidad ofensiva era superior a todo lo que yo había visto hasta el momento, así que no perdí la oportunidad de poseer a una de estas féminas.
Caminé calle abajo hasta traspasar una esclusa. Un ascensor me depositó en el segundo piso. Allí pulsé el botón que activó el émbolo. Subí entonces al tercer piso, pero el elevador no llegaba hasta arriba del todo. Por suerte, pude aprovechar el impulso del émbolo recién activado para llegar hasta el callejón. La puerta del final del mismo era infranqueable, así que no me quedó más remedio que poseer a una rata que deambulaba en el lado opuesto. Gracias al cuerpo fibroso y diminuto del repugnante animal, pude colarme por un respiradero cercano; desembocaba directamente detrás de la puerta cerrada. Acababa de entrar en los dominios de Pimp Daddy, el más estrafalario personaje de Ciudad Faktur.
Para entrar al interior, utilicé a una de las chicas duras que deambulaban por allí. En un momento de descuido del bailarín, aproveché para salir del cuerpo de la chica y entrar en el de Pimp Daddy. Ahora ya podía acceder a la caja fuerte, donde encontré el preciado pase VIP. No dudé en apuntar el código de entrada al club. A continuación, activé el panel de control del centro de la sala para llamar a su ascensor privado; llevaba directamente a la entrada de la sala de fiestas. ¡Hay que ver lo bien que se lo tenía montado el tipo!

Aunque era la primera vez que participaba en una de esas fiestas, meneé el cuerpo de la mujer al ritmo de la música cañera, hasta que llamé la atención lo suficiente como para ganarme el derecho a disfrutar de la zona VIP

EL CLUB KYD

Con un aire de suficiencia, me pavoneé delante del portero mientras entraba en el perímetro del recinto e introducía el código VIP en la consola. Por desgracia, la cola de gente que también intentaba entrar no parecía moverse así que, al cabo de unos minutos de paciente espera, decidí cambiar de táctica: en un rincón apartado, para no llamar la atención, desposeí a Pimp Daddy y, a través de un agujero cercano, localicé al trabajador que me facilitaría el acceso. Lo utilicé para arreglar los controles estropeados de la puerta, saltando a la plataforma y planeando hasta los mismos. Rápidamente los accioné, y me introduje en la puerta.

NOTA: La operación anterior debe hacerse con rapidez, ya que la puerta sólo permanece abierta durante unos segundos.

Al otro lado, me encontré con varios contenedores que subían y bajaban por un conducto. Salté de uno a otro, apoyándome en los salientes, hasta llegar arriba.
Unos metros más adelante, vislumbré un pasaje con un policía. Me apoderé de él y avancé un trecho. Pronto el incauto agente se metió en problemas, así que salté al vacío y lo desposeí rápidamente, regresando al pasaje. Entonces aproveché mi enjuto tamaño para infiltrarme por el conducto de aire. La reja del final me depositó en el suelo. Gracias a la pistola del policía ligero que rondaba por allí, disparé al cristal situado sobre la consola. Activé el panel de control dos veces para desactivar el escudo energético. El corpulento guardia no cabía por la ventana rota, así que lo desposeí y me colé por el cristal hasta la maquinaria amarilla. La corriente de aire generada por el primer ventilador me permitió alcanzar el segundo. Crucé una puerta y repetí la operación con varios ventiladores más, hasta arribar a un ascensor. Para cambiar la costumbre,


La patrulla de policías se dispone a hacer frente a un behemoth armado controlado por Bob. No saben lo que les espera...


¡Oh no! Bob ha sido descubierto, y yace malherido en el suelo. Hora de recuperar una partida guardada...


La vista libre se utiliza para descubrir salidas situadas en las alturas. Hay que encontrar alguna forma de llegar hasta esa cornisa.


La barrera energética impide que pueda disparar al científico. Habrá que buscar la forma de anularla.


Cuando se apunta con un arma, un círculo rojo muestra el lugar de impacto. Esto se aplica tanto a los personajes secundarios como al protagonista.


Algunas barreras láser pueden desactivarse disparando al panel de control que las gobierna con un arma potente.

en lugar de penetrar en él, me subí al techo por la parte exterior y me introduje por una reja rota que allí había. Así llegué hasta una zona de seguridad con diversos mecanismos intimidatorios. Tras sortearlos hábilmente, se me ocurrió la estúpida idea de poner mi mano en un lector de huellas que había al otro lado de la puerta. Al no estar registrada, se activó la alarma, lógicamente, provocando que las paredes comenzasen a cerrarse unas contra otras.
Si quería escapar con vida de la trampa, debía actuar con rapidez: poseí al policía que se cayó de la plataforma y, puesto que estaba herido, lo arrastré hasta el lector, para desactivar la amenaza. Una nueva manipulación del panel de control abrió la puerta que llevaba al ascensor: la entrada al club había quedado despejada.
Lo primero que hice fue apoderarme del cuerpo de un noctámbulo, para pasar desapercibido. El acceso al club Kyd se encontraba en el tercer piso.
Antes de entrar, tuve que pasar por la máquina de rayos infrarrojos, que detectó mi arma. No iba a necesitarla en el interior, así que la coloqué en el habitáculo y, por fin, me dispuse a descubrir las maravillas de la noche y la música desenfrenada.
Sorteando a los numerosos noctámbulos, pasé a través de una cortina y busqué, en la parte trasera del bar, una puerta conectada con un pequeño almacén. Allí me introduje en el cuerpo de la camarera. Así pude cruzar sin problemas el bar, hacia la entrada del segundo recinto bautizado con el nombre de "Bar 2".
Necesitaba ganarme el pase a la zona VIP a toda costa para poder llegar hasta la base militar. Así, subí las escaleras, crucé la cortina que allí había y tomé posesión de la bailarina que estaba sentada en la mesa. Enseguida busqué la pista de baile; aunque era la primera vez que participaba en una de esas fiestas, meneé el cuerpo de la mujer al ritmo de la música cañera, hasta que llamé la atención lo suficiente como para ganarme el derecho a disfrutar de la zona VIP.

NOTA: Para superar el concurso de baile, hay que fijarse en las flechas del pedestal. Tan sólo hay que pulsar las teclas de dirección que se corresponden con las flechas que van apareciendo, poniendo especial cuidado a medida que pasa el tiempo, pues las flechas se suceden cada vez con mayor velocidad.

En la zona privada donde se encontraban las autoridades y los hombres de negocio más poderosos, no tuve que buscar mucho para encontrar a un comandante. La inevitable posesión inició una fuerte pelea, pero el cuerpo bien entrenado de la mujer militar me permitió llegar hasta el ascensor conectado directamente con la base militar.
El encuentro con los secuaces del Padre Prime parecía cada vez más cercano.

La muerte del demonio provocó una tremenda explosión que me lanzó violentamente por los aires, aterrizando en medio de un cráter lunar frente a la hermosa, aunque lejana, Tierra

9. LA BASE MILITAR

La entrada al complejo armamentístico estaba protegida por dos policías medios. Para llegar hasta abajo, tuve que realizar un salto desde una altura elevada, lo que dejó al comandante con los tobillos rotos. Ya no servía para mis propósitos; lo abandone a su suerte y poseí a uno de los guardias de la patrulla.
Ya en el interior de la base, abrí una puerta y franqueé una esclusa. Al otro lado, hacia la izquierda, pude divisar una apetecible torreta. Active la consola contigua para bajar el ascensor, y poseí al comandante de artillería.
Ya en el interior de la torreta, no dudé en acribillar a todos los guardias de los alrededores... ¡Todo sea por la misión divina! Lo cierto es que no quedó un alma viva en varias decenas de metros a la redonda... No es de extrañar que no tuviese problemas para cruzar la base hasta la puerta desprotegida del otro lado. De pronto, encontré otra de esas apestosas salas infectadas de ratas. Con un gesto de asco, me reencarné en una de ellas, para poder cruzar el conducto con forma de laberinto. Una vez dentro, tomé la primera bifurcación a la izquierda y ascendí por el túnel hasta una reja agujereada.
Entonces fue cuando ocurrió; sin duda, se trató del peor momento de mi vida: un enorme pájaro apareció de la nada y me elevó por los aires. A punto estuvo de convertirme en alimento para polluelos pero, milagrosamente, pude aterrizar en la zona cercana al centro de almacenamiento de los behemoths blindados. La cosa se ponía interesante...

EL TELETRANSPORTE ESPACIAL

Todavía agazapado en mi cuerpo ratonil, para no llamar demasiado la atención, me escurrí por el pasaje que se perdía hacia la derecha, hasta encontrar los paneles de control de los robots mecánicos. Tras desposeer a la rata, activé uno de ellos. Rápidamente, me introduje en behemoth y acabé con los desgraciados policías que se atrevían a hacer frente a mi coloso.


Esconderte detrás de un tubo transparente no es la mejor forma de pasar desapercibido, Bob.


El behemoth es un adversario poderoso, y ha conseguido huir de Bob. La comandante no ha tenido tanta suerte: acaba de ser poseída.



El juego ha terminado. Bob ha salido victorioso. Los créditos finales nos recuerdan los nombres de aquellos que nos han hecho pasar tan buen rato.



Ciertas baldosas móviles situadas en el suelo solamente pueden accionarse colocando a un behemoth blindado encima. Su peso actúa de llave.



El ángel está pasando por un mal momento: un policía lo ha visto, y está descargando toda su artillería sobre el pobre Bob.



En cualquier momento –incluso durante una posesión– es posible rotar la cámara para observar la acción desde cualquier ángulo.

Crucé la esclusa cercana a la puerta, y salí al patio. A la carrera, giré a la izquierda y abrí una puerta cerrada situando al behemoth encima de una baldosa móvil. Al otro lado me esperaba otro behemoth y un policía armado con un máser, por lo que tuve que emplear toda mi pericia –incluyendo algunas ráfagas de granadas– para derrotarlos. Ya nada se interponía entre Bob, el ángel, y la sala del transportador.

Sólo tuve que poseer a un científico y activar el teletransporte para materializarme en la base lunar. El destino del Universo estaba a punto de declarar, para bien o para mal, al único y definitivo ganador.

10. SATÁN

La base lunar, situada en la cara oculta de la Luna, era el centro experimental donde el Padre Prime y sus asociados estaban llevando a cabo los experimentos con los demonios.

Nada más acostumbrarme a la gravedad artificial, lo primero que me llamó la atención fueron dos puertas cerradas. Una de ellas estaba marcada con un pentagrama. También, allí cerca, había tres consolas que contenían varios escritos científicos. Al leer los tres, la puerta contraria a la del pentagrama se abrió.

En su interior, encontré otro panel X-24. Gracias a la información que contenían estos monitores, iba descifrando los engaños que había sufrido a lo largo de misión, y la verdadera naturaleza del Padre Prime.

La lectura del último registro abrió la puerta del pentagrama. Contenía el más peligroso teletransporte.

Tras el inevitable encuentro y la no menos "sangrante" experiencia, sin darme cuenta, aparecí en un cráter. Abandoné el cuerpo que poseía y fui descendiendo por los pilares hasta la plataforma donde se encontraba Satán. La batalla iba a ser terrible, pero esperaba repetir la historia de David contra Goliath.

Lo primero que hice fue correr como una gallina ciega hasta el otro lado de la plataforma, para poseer al obrero. Los



demonios enviados por el Diablo comenzaron a tomar el control de los policías para atacarme, por lo que tuve que esquivarlos mientras desactivaba las válvulas esparcidas por el lugar. De vez en cuando, Satán me lanzaba un hechizo de anillo de fuego, por lo que tenía que calcular el salto con antelación para poder esquivarlo.

La manipulación de las válvulas anuló el escudo de protección de Satán. El enorme demonio se abalanzó sobre mí dispuesto a engullirme, pero pude hacerle frente lanzado contra él toda mi fuerza espiritual: poseí y desposeí rápidamente a todos los cuerpos que se cruzaban en mi camino, para liberar la energía celestial que dañaba profundamente al Diablo.

La muerte del demonio provocó una tremenda explosión que me lanzó violentamente por los aires. Aterricé de golpe en medio de un cráter lunar, frente a la hermosa, aunque lejana, Tierra.

"He terminado mi misión, Padre", grité a la inmensidad del Cielo, pero no obtuve ninguna respuesta.

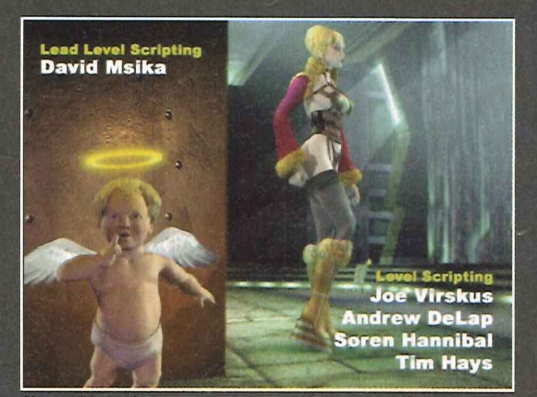
"Padre, ¿dónde estás? ¿Me oyes?", volví a repetir. Nadie contestó.

Estaba sólo y asustado en la inmensidad del Universo. Y, por alguna extraña razón, tenía mucho frío...

E.S.C.



El enfrentamiento con el mismísimo Satanás no es precisamente un paseo por las nubes. Habrá que currárselo de lo lindo.



El querubín se dispone a poseer a una de las muchas mujeres de la vida que deambulan por el distrito rojo.

Shiny Entertainment
President
David Perry
Producer
Stuart Roch
Line Producer
Jay Nielsen
Webmaster
Miss M

No te dejes intimidar por el gigantesco tamaño, Bob. ¡Únicamente tienes que tocarle la espalda para controlarlo!



El demonio nos observa, desde las alturas, con mirada de maldad. Menos mal que el juego ya ha terminado...

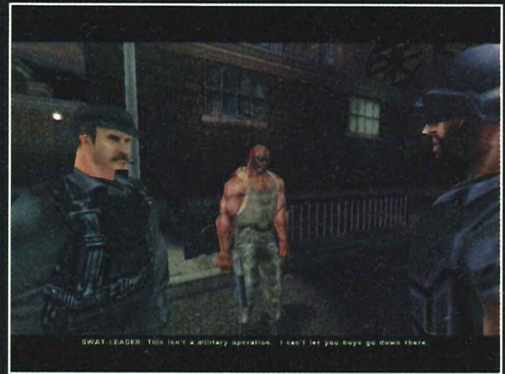
SOLDIER OF FORTUNE

Muchas veces, mis amigos me preguntan cómo soy capaz de matar por dinero. Se supone que los "malos" también tienen familia, hijos, y todo eso. Les respondo diciendo que hace tiempo que dejé de pensar en ello.
También hace mucho tiempo que mis amigos dejaron de hacerme este tipo de preguntas. Quizá, porque se han acostumbrado, o porque ya no me queda ninguno. Todos han muerto por culpa del trabajo o la venganza. Así es la vida de un mercenario. Pero, ¡qué demonios! ¡Alguien tiene que hacer el trabajo sucio, para que después vosotros podáis jugar a todos esos videojuegos! ¿O no?

El soldado de fortuna dejó la pluma sobre la mesa y atendió la insistente llamada del intercomunicador. Una sensual voz femenina resonó por el diminuto altavoz.
- ¿Señor Mullins?, siento interrumpirle, pero ha llegado la visita que esperaba.
- ¡Maldita sea! ¿Por qué tienen que interrumpirme cada cinco minutos? ¡No voy a acabar mi biografía ni en veinte años!
John Mullins se levantó ruidosamente de la silla y acudió a abrir la puerta de su despacho. El movimiento de apertura coincidió con el golpe sobre la puerta por parte de un intimidado personajillo que portaba una grabadora, por lo que al final acabó impactando su golpe en la cara del mercenario. A la velocidad del rayo, Mullins sacó un machete de treinta centímetros del costado de su casaca y lo colocó en el gaznate de la aterrorizada visita.
- ¡Maldita sea! ¿Quién eres? ¿Un suicida? ¡Ningún hombre ha vivido lo suficiente como para arrearme un segundo puñetazo! ¿Quieres comprobar si tú eres más afortunado?
- ¡Oh no! ¡Claro que no, señor Mullins! –dijo el muchacho con voz chillona, motivada por la presión en las cuerdas vocales que ejercía el afilado cuchillo que le acariciaba la nuez–. Le pido mil disculpas. Yo... Esto... Yo iba a aporrear la puerta para llamar, y entonces usted la abrió, y le golpeé sin querer... Sólo he venido a hacerle una entrevista...
- Ah, sí, ya recuerdo... Tú eres el redactor ese de Micromanía, que me ha estado dando la paliza para que le cuente mis memorias, ¿no es así?
- Esto... Sí señor.
- Está bien. Toma asiento por ahí y veré qué puedo hacer por ti.
- Esto, señor Mullins... ¿Le importaría quitarme el cuchillo del cuello?
- ¿El cuchillo? Ah, sí, claro, el cuchillo...
Mientras el militar encendía un enorme puro, el redactor encendió la grabadora.
- ¿Y qué demonios quieres?
- Bueno, si no es mucha molestia, me gustaría que me contase, al detalle, todas esas misiones suicidas que inspiraron el videojuego «Soldier of Fortune».
- Ah sí, ya recuerdo –aseveró John Mullins–. Así que «Soldier of Fortune», ¿eh? ¿Te parece bonito arrebatarle a un hombre sus experiencias, su vida, para meterlas en un videojuego? Yo partiéndome el pecho para salvar el mundo, y todo para que una panda de "civiles" aporreen un ratón de esos delante de una pantalla y, hala, ya se crean mejores que John Mullins –el mercenario pegó un puñetazo en la mesa y se levantó como un poseso de la silla, agarrando al pobre redactor por la camisa–. Porque tú no te creerás mejor que John Mullins, ¿verdad?
- Oh, no, señor, claro que no. De hecho, ni siquiera he podido pasar el primer nivel. ¿Cree que podría ayudarme?
- Oh, bueno. No veo por qué no. Acomódate por ahí y apunta bien todo lo que voy a decirte, porque no lo repetiré dos veces. Veamos, ¿cuál fue la primera misión?
- Creo que fue la de Nuev...
- ¡Silencio, que me desconcentras!

22/9/2000. NUEVA YORK. ESTADOS UNIDOS
Ah sí, ya lo recuerdo... Veamos... Por aquella época, yo era miembro de la organización The Shop, que realizaba misiones encubiertas para la ONU, destinadas a acabar con los grupos terroristas diseminados por la faz del mundo. Formábamos un buen equipo, Hawk y yo...
Todo comenzó en la estación de metro de Nueva York. Un grupo terrorista liderado por el macabro Sabre había realizado un atentado y se había apoderado de algunos rehenes. La pasma tenía problemas para controlar el asunto,

Memorias de u


John Mullins –el tipo del bigote– es un verdadero mercenario que ha ofrecido sus consejos para realizar el juego.



El matón de los tatuajes es Sabre, uno de los terroristas más peligrosos del mundo. Habrá que dar buena cuenta de él.


Acercarse demasiado a los diferentes adversarios puede ser peligroso para la salud.


Las alcantarillas de Kosovo son un lugar temible; paramilitares serbios armados con lanzallamas patrullan los conductos.

Puesto que las estancias del subterráneo eran estrechas, decidí utilizar la escopeta para acabar fácilmente con los terroristas

así que nos pidieron ayuda. Hawk y yo entramos en el metro, armados con un cuchillo, una pistola de 9 mm, y una escopeta. Puesto que las estancias del subterráneo eran estrechas, decidí utilizar la escopeta para acabar fácilmente con los terroristas. La pistola también hacía bien su trabajo, pero era necesario acertar varias veces, a no ser que me pusiera chulo y decidiera disparar directamente a la cabeza.

En cualquier caso, bajé las escaleras del metro y comencé a "impartir justicia". Me cargué al primer matón que vigilaba los escalones, seguí hacia la derecha y continué descendiendo hasta que encontré a otros dos terroristas acribillando a un miembro de las fuerzas especiales. Eché una mano al pobre diablo y avancé hacia la máquina de Coca Cola, donde despaché a otro indeseable que apareció de súbito por una de las puertas.

Aunque en The Shop nos sobraba la munición, había aprendido a valorarla en Vietnam, por eso tengo por costumbre recoger todo el equipo que dejan los "malos" al caer. En aquella misión, en el metro, no fue una excepción. Continué por el pasaje central y liberé a un rehén. El camino se dividía en dos bifurcaciones, pero continué todo recto para liberar a otro prisionero, cerca de las escaleras. Al final de las mismas, hacia la izquierda, había una sala cerrada. Daba acceso a la sala de control del metro. Acabé con los terroristas que rondaban el lugar y entré en la sala, a través de la ventana, para pulsar una palanca. En ese momento, recibí la llamada de Hawk, que me aconsejó avanzar hasta una nueva estación.

Pude llegar hasta allí a través de la puerta recién abierta. Bajé las escaleras hasta la vía, y seguí la línea, hacia la izquierda. Justo en el momento en que las vías comenzaban a torcer hacia la derecha, despaché a otro terrorista y me introduje en un pequeño cubículo para evitar que me arrollase el tren. Continué siempre hacia la derecha, dejando atrás dos nuevos cubículos –el tercero tenía un terrorista dentro–, hasta otro de estos agujeros, pero ahora, un poco más grande, pues estaba vigilado por varios matones.

Desde allí, salté hacia una plataforma situada al otro lado de las vías. Las escaleras ascendentes, algo más a la derecha, llevaban hasta el lugar donde me esperaba Hawk.

n mercenario


Las frías estepas de Siberia adornan uno de los escenarios más atractivos del juego.


Si hacemos mucho ruido, los enemigos, lógicamente, nos detectarán desde una distancia lejana.

Este paramilitar ruso está pidiendo refuerzos por el intercomunicador. Será mejor que acabemos con él rápidamente.

Sabre intentaba escapar utilizando un tren, así que salté dentro segundos antes de que éste se pusiera en marcha. Acabé con otros tres matones de un nuevo vehículo que apareció a los pocos minutos. Cuando se detuvo, tuve que enfrentarme al grueso de la banda, pero Sabre no aparecía por ningún sitio. Una llamada de Hawk confirmó mis sospechas: el terrorista se había escapado. Terminé con el resto de los indeseables y abandoné el metro. Aquello sólo había sido un aperitivo, en comparación con lo que me esperaba a continuación…

24/09/2000. SOROTI. UGANDA

La siguiente misión tuvo lugar dos días después. The Shop había descubierto que una organización desconocida había robado cuatro cargas nucleares. Nuestro cometido era encontrarlas y destruirlas, antes de que sirviesen para algún oscuro fin.

La primera bomba viajaba en un tren, en el corazón del continente negro, camino de Sudáfrica. La infiltración no iba a ser una operación sencilla, pues estaba custodiado por un helicóptero.

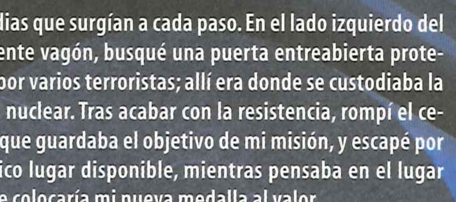
Al contrario que en la misión anterior, donde me enfrenté a los terroristas a pecho descubierto, había decidido utilizar una táctica más sigilosa, para ahorrar munición y evitarme algunas cicatrices.

Cuando el Departamento de Transporte me depositó en el vagón trasero, subí la escalinata exterior y avancé por el techo hasta el siguiente coche. Repetí la operación para dejar atrás otro vagón, y abandoné el techo para enfrentarme a los soldados que custodiaban la base. Tuve que destrozar algunas cajas para avanzar, y correr como una bala en el cargamento de carbón para esquivar los disparos del helicóptero. Por suerte, pude llegar con vida hasta el siguiente coche. Allí encontré un super-rifle "Ojo de Águila", que utilicé para disparar a los pilotos del helicóptero, y acabar así con la amenaza aérea.

Con el camino despejado, continué hacia la locomotora. Subí otra escalera para volver al techo del siguiente vagón y me deslicé al interior del siguiente, noqueando a los guardias que surgían a cada paso. En el lado izquierdo del siguiente vagón, busqué una puerta entreabierta protegida por varios terroristas; allí era donde se custodiaba la carga nuclear. Tras acabar con la resistencia, rompí el cerrojo que guardaba el objetivo de mi misión, y escapé por el único lugar disponible, mientras pensaba en el lugar donde colocaría mi nueva medalla al valor.



Pese a estar basado en el anticuado motor de «Quake II», los efectos de luz de «Soldier of Fortune» son muy espectaculares.



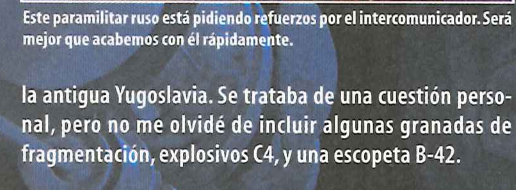
LA TIENDA DE LIBROS USADOS. NUEVA YORK

La tapadera que la organización The Shop utilizaba para celebrar nuestras reuniones secretas era la librería de Laskey, un almacén de libros mohosos que no llamaba demasiado la atención. Había sido convocado en aquel lugar, así que entré en la tienda y hablé con el bueno de Sam, el dependiente. Discretamente, me guió hasta el interior del cuartel de operaciones.

La inevitable conversación con Sam y Hawk me permitió descubrir que las tres cargas nucleares restantes habían sido llevadas a distintas partes del mundo, por lo que era necesario planificar varias operaciones de rescate.

Consulté el ordenador para leer el correo electrónico y estudiar detenidamente las órdenes. La segunda bomba se encontraba en Kosovo, en poder de los serbios. Querían utilizarla para volar el Cuartel General de la OTAN.

A continuación, se me ofreció la posibilidad de elegir el armamento, antes de viajar a la antigua Yugoslavia. Se trataba de una cuestión personal, pero no me olvidé de incluir algunas granadas de fragmentación, explosivos C4, y una escopeta B-42.

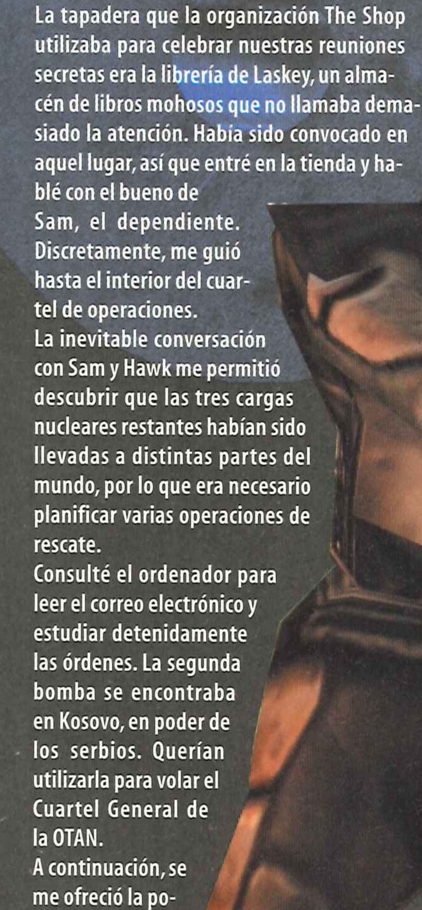


01/10/2000. GRACANICA. KOSOVO

Nuestro viaje a Kosovo terminó en las alcantarillas de la ciudad, pues la OTAN estaba bombardeando la superficie. Era un lugar oscuro y apestoso, que además estaba sembrado de paramilitares serbios armados con lanzallamas. Por suerte, podíamos acabar con ellos rápidamente disparando al depósito de gasolina del arma. Había también muchos civiles croatas allí abajo, así que no podíamos utilizar la técnica "primero dispara, y después pregunta". Si morían muchos civiles, la misión terminaría automáticamente.

Comencé la incursión avanzando por un pasadizo, hasta una estancia más grande plagada de soldados. Tomé la salida situada en la esquina, y seguí el corredor hasta otra de estas estancias donde patrullaban los serbios. En esta ocasión, utilicé la salida de la derecha y me dejé caer por un borde hasta una rampa ascendente que llevaba a la entrada de las alcantarillas. Sólo tuve que subir por una escalera para encontrarme con Hawk. Tal como me pidió, giré la rueda que controlaba la presión del agua para poder avanzar.

Tras la confirmación de las órdenes, me dejé caer hasta la zona principal del complejo, y seguí la tubería hasta un habitáculo plagado de soldados. La pared opuesta a la sala tenía un agujero, así que lo atravesé y avancé hasta una nueva escalera, que no dudé en subir. Pronto localicé una cornisa plagada de guardias. Me deshice de ellos, manteniendo el equilibrio como pude, y continué por la cornisa pues, de momento, no quería saltar abajo. En el extremo final, bajé una escalera, torcí a la izquierda, y descendí por una rampa. Una vez abajo, giré a la derecha y me dejé caer por un agujero. El lugar apestaba, pero un mercenario está acostumbrado a este tipo de cosas.



De pronto encontré un súper-rifle "Ojo de Águila", que utilicé para disparar a los pilotos del helicóptero, y acabar así con la amenaza aérea



Los rusos se han enterado de que hemos invadido su base. A partir de ahora, la infiltración será más complicada.

Pronto encontré dos escaleras, la segunda más larga de lo normal, que llevaban hasta otra llave del agua con forma de rueda. La activé, y regresé por donde había venido, hasta la rampa. Encontré la tubería que había activado, gracias a la rueda girada con anterioridad. Me subí encima y continué por el pasaje cuadrado, hasta una estancia amplia plagada de soldados. Tomé el pasillo opuesto a la entrada, y seguí por la tubería de la izquierda. Tras dejarme caer, entré en una nueva sala y busqué una puerta, hacia la derecha, que escondía una escalera ascendente. Desde allí disparé a una tubería con una fuga de gas, para abrir una entrada. Me introduje en el hueco recién creado, hasta el final de la tubería; sólo la abandoné para caer sobre otro de esos tubos con ladrillos verdosos. Tras una breve caminata, encontré una escalera que llevaba directamente al final de esta apestosa zona.

KOSOVO. SEGUNDA PARTE

Las alcantarillas desembocaban directamente en el complejo serbio donde se custodiaba la bomba. Infiltrarse en aquel lugar no era una tarea sencilla, así que decidí adoptar las tácticas de camuflaje aprendidas en Vietnam, avanzando sigilosamente y atacando a los enemigos por la espalda, siempre que fuera posible.
Lo primero que hice fue salir de la tubería y subir por una escalera. Después busqué un edificio, hacia la izquierda, y continué avanzando hasta otra gran área, infectada de soldados. Localicé un lugar para escalar hasta la cornisa, y bajé por unas escaleras. Enseguida torcí a la izquierda, y después a la derecha. Encontré una sala con varios guardias que custodiaban un medkit, en un pequeño habitáculo donde se escondían, cobardemente, otros dos soldados.
Tuve que abrir una puerta para descender por unas escaleras. Corrí todo recto hasta unas nuevas escalinatas ascendentes. Desde allí salté hasta un saliente situado a la izquierda, y abrí una puerta para reducir a los guardias que esperaban al otro lado. Tras subir por una escala y más escaleras, traspasé una nueva puerta y seguí la línea

Consejos generales

• Raven es una compañía conocida por utilizar los diversos motores de id, provenientes de los juegos «Doom» y «Quake», para desarrollar discos de escenarios de estos títulos, o programas independientes de similar factura, como «Heretic» o «Hexen». Para no romper la tradición, «Soldier of Fortune» también utiliza el motor gráfico de un juego de id, concretamente, «Quake II», pero se ha retocado durante meses para obtener nuevos efectos y más posibilidades de interacción. Además, incluye características nunca vistas hasta este momento, como la limitación en el número de partidas grabadas por fase, el disparo selectivo, y la influencia del ruido en la generación de enemigos. Todas estas particularidades deben tenerse en cuenta a la hora de sacar el máximo partido al juego.

• Puesto que sólo se puede grabar un número variable de partidas por fase, en función del nivel de dificultad, es necesario poner atención a la hora de calibrar los dos aspectos que obligan a guardar una partida: la energía del protagonista, y la munición. Si John Mullins no es herido, ni dispara balas de forma innecesaria, no necesitará guardar la partida con frecuencia, pues podrá utilizar los botiquines y cartuchos esparcidos por los escenarios para recuperar las pérdidas.

• La mejor forma de evitar cicatrices consiste en explorar los niveles con cautela, atacando a los enemigos sin ser visto, con la ayuda de armas eficaces y silenciosas, como el cuchillo o el rifle de largo alcance.

• Sólo manteniendo un nivel elevado de energía, es posible superar con éxito las misiones asignadas. Por eso es imprescindible explorar minuciosamente cualquier rincón de los escenarios, en busca de botiquines y chalecos antibalas.

• Uno de los mayores atractivos de "Soldier of Fortune" reside en la compleja rutina de detección de disparos, que diferencia entre más de dos docenas de órganos vitales, y produce distintas reacciones, según el lugar de impacto. Esta es una de las claves del juego pues, dependiendo de la parte del cuerpo donde nuestros disparos hagan impacto, el enemigo caerá muerto en el acto, seguirá disparando, quedará desarmado, sacará un arma de repuesto, o realizará otras acciones imprevisibles.

NOTA PARA LOS PERIODISTAS SENSACIONALISTAS ÁVIDOS DE ACHACAR A LOS VIDEOJUEGOS TODOS LOS MALES DE LA HUMANIDAD: «Soldier of Fortune» es un juego para mayores de 18 años, tal como se explica claramente en la caja y en el manual. Además, incluye un sistema de contraseñas para impedir el acceso a menores, y reducir el nivel de violencia.

• La máxima para salir airoso de las situaciones más comprometidas es, por tanto, disparar a los puntos débiles del contrario. Esto varía según el tipo de enemigo, y si lleva o no chaleco antibalas u otras protecciones, pero existen dos o tres zonas "sensibles" que anulan inmediatamente al adversario: la cabeza, el corazón y los testículos. Es vital tener buena puntería para alcanzar dichos órganos y evitar así el contraataque.

• La mayor parte de las misiones que incluyen rehenes o civiles, terminan si muere un número elevado de inocentes. Es muy importante disparar con cuidado, así como liberar el mayor número de personas secuestradas.

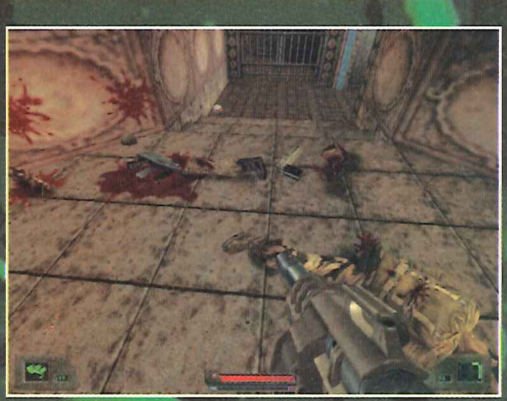
• Los ataques por la espalda, especialmente si se hace demasiado ruido, son frecuentes. Por eso conviene volver la vista de vez en cuando para no llevarse sorpresas desagradables.

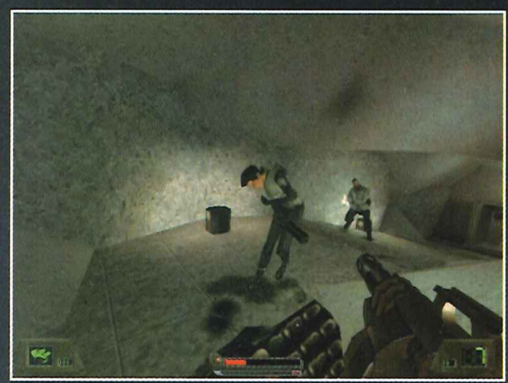
• Por norma general, la mayor parte de los enemigos, incluso aquellos que aparecen en los primeros niveles, tienen una buena puntería. La primera táctica de supervivencia es no quedarse quieto. Siempre hay que correr de un lado a otro en busca de refugio. Igualmente, hay que ofrecer al enemigo el menor blanco posible: esto implica avanzar arrastrándose, permanecer agachado mientras se espía, y asomarse por las esquinas y agujeros mostrando únicamente la cabeza.

• El último elemento a tener en cuenta es el ruido. John Mullins lleva consigo un detector de sonido, muy útil para detectar el movimiento enemigo. El ruido juega un papel muy importante, pues no sólo atrae a los adversarios que patrullan y vigilan los puntos clave, sino que también genera nuevos enemigos de forma continua. Como más ruido hagamos, más soldados surgirán desde todos los lados. Dicho alboroto puede proceder de tres fuentes diferentes: los movimientos de John Mullins, sus disparos, y los disparos enemigos. Hace falta minimizar estos tres peligros, es decir, andar despacio y agachado; disparar sólo cuando es necesario y, si es posible, con las armas menos ruidosas; y evitar que el enemigo dispare de forma continua, huyendo a un lugar más tranquilo, o evitando ser visto.


Los tanques son duros de roer; será mejor utilizar el lanzacohetes o un buen par de granadas.


Algunos camiones guardan explosivos; otros, sirven de escondite a los terroristas para preparar emboscadas.


Los restos de la batalla no son un espectáculo agradable. Alguien va a tener que fregar todo esto...



La mujer ha sido herida en un brazo. Ya no podrá causarnos ningún daño... A no ser que sea zurda...

blanca situada a mano izquierda, camino del puente. Al llegar a él, la estructura se derrumbó por el lado derecho, así que tuve que saltar hasta la entrada de las alcantarillas que había en una de las paredes.

Arrastrándome como un perro, me introduje en la tubería, subí una escalera, y seguí de nuevo la línea blanca. Unos metros más adelante, varios serbios maltrataban a unos prisioneros, así que liberé a los que pude, y seguí la línea hasta un camión destrozado. Me introduje en el edificio abandonado de su izquierda, escalé unos escombros, y traspasé la puerta. Tras dejarme caer, volví a superar otros escombros para llegar hasta otra puerta. Allí encontré munición y un botiquín.

Cerca del lugar había un área más amplia, con un camión. Encima del vehículo vislumbré una ventana por la que pude introducirme, agachándome. Era el lugar donde los serbios guardaban su arma más preciada, que no dudé en destruir. La misión en la antigua Yugoslavia estaba a punto de ser un éxito, pero aún quedaba lo peor.

KOSOVO. TERCERA PARTE

Había llegado el momento de encontrar la segunda cabeza nuclear y desactivarla. Subí por una escalera y pulsé el botón de la puerta. Agachado, recorrí el pasadizo y descendí por una rampa. Hacia la izquierda, encontré otra nueva escala. Acabé con el guardia de la torre pero no pulsé la palanca, pues activaba la alarma. Sigilosamente, entré en el edificio de la derecha y me escurrí entre los soldados, hasta la salida de las dobles puertas. Tuve que atravesar varios de estos portones, hacia la izquierda y hacia la derecha, hasta que me encontré con Hawks, a la derecha de la sala de control.

Para poder escapar sanos y salvos, necesitábamos encontrar una vía de escape, así que caminé bajo la escalera y atravesé la puerta de la sala de control, para accionar el botón gris.

Regresé entonces a las dobles puertas de las que había partido; Hawks todavía seguía haciendo de las suyas con los explosivos.

Hacia la izquierda de esta zona, bajé unas escaleras y encontré una nueva estancia semihundida por la batalla. En la sala de control pulsé un botón para mover la grúa, que dejaba al descubierto una rejilla. Me colé en su interior y volví a pulsar otro botón situado en el otro extremo, para abrir la puerta del área hundida, por lo que ya no era necesario utilizar la rejilla. Sin embargo, en lugar de regresar allí, continué por el corredor en dirección opuesta, hacia unas portezuelas custodiadas por soldados. Descendí unas escaleras y subí otras algo más alejadas, al fondo del habitáculo, hasta que recibí una comunicación de Hawk. Entonces atravesé las dobles puertas, prestando atención al vehículo que patrullaba fuera.

Exploré sigilosamente la siguiente zona; subí unas escaleras que llevaban a una puerta con una luz roja en el marco superior. Allí sólo había más paramilitares serbios, pero al ajusticiarlos, recibí una nueva llamada de Hawk que me comunicaba la abertura de las puertas del hangar.

Ya conocía el lugar, pues había pasado por allí para llegar a la puerta de la luz roja. Regresé por donde había venido y acabé con los soldados y perros que iban surgiendo a cada paso que daba, hasta cruzar las puertas del hangar, marcadas por unas luces verdes.

El combate en el interior fue duro pero, con ayuda de Hawk, conseguimos recuperar la cabeza nuclear.

El mundo estaba a salvo... De momento...

21/10/2000. UEDINENIYA. SIBERIA

Ya habíamos cumplido la mitad de nuestro objetivo principal: recuperar las cuatro bombas robadas.

La tercera se encontraba en Siberia. Presentaba la dificultad adicional de que Hawk no se encontraría a mi lado, por lo que debía arreglármelas yo solo.

Como había ocurrido anteriormente, tuve la oportunidad de elegir el armamento. En esta ocasión, no se me olvidó incluir un rifle de largo alcance, el clásico "snipper", pues la abundante niebla que reinaba en Siberia me permitiría acabar con el enemigo sin ser detectado.

A las pocas horas de despegar, el frío polar y la densa bruma certificaban que habíamos alcanzado nuestro objetivo.

Ya en tierra, abatí a los primeros vigilantes y subí por las escaleras de la derecha. Continué por el pasaje, esquivando varios emplazamientos armamentísticos, hasta que divisé una escotilla cerrada. De momento, no podía cruzarla, así que exploré la zona donde estaba el tanque. Aunque no era necesario destruirlo, lo convertí en una bola de fuego disparando a la rejilla de ventilación. Continué la exploración hasta otro tanque custodiado por dos nidos de ametralladoras. Tomé el pasaje que se abría entre medias de ambos, y presioné un botón para abrir una puerta. Tras acabar con la resistencia, abrí otra puerta cercana a los tanques, y subí por varias escaleras. Localicé una puerta escondida tras varias cajas, protegida por una mujer. Un mercenario nunca se preocupa por el sexo de sus enemigos, así acabé con ella y pulsé el botón azul de la pared. Este mecanismo abría la escotilla que había visto con anterioridad, pero sólo disponía de 45 segundos para introducirme en ella: corrí a toda velocidad para llegar a tiempo, pues se encontraba un poco alejada.

Al final de la escotilla, disparé a un agujero en la pared y me introduje en su interior, arrastrándome. Puesto que la puerta situada a la izquierda estaba cerrada, continué por el saliente, dejando atrás un tanque, y subí por una escalera fuertemente protegida.

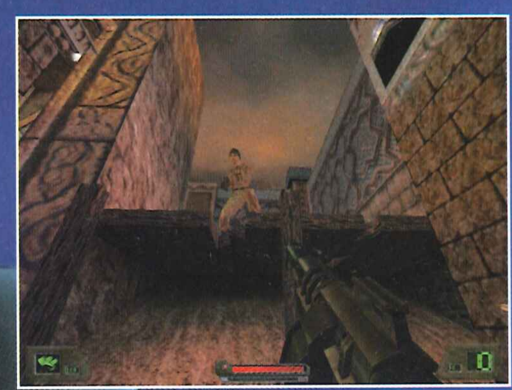
El camino hacia el objetivo transcurría por una cornisa que partía de la torre de guardia. Tuve que descender por una escalera para encontrar un botiquín. Después regresé arriba, al lugar donde había partido para bajar hasta el medkit, y continué caminando hacia la derecha, hasta un abismo con varios guardias apostados al otro lado. Acabé con ellos y disparé a la tubería, que formó un puente, por el que pude cruzar al otro lado. Ahora debía subir unas escaleras y trepar por una escala para llegar hasta dos puertas cerradas. Como no podía continuar por ahí, regresé a la escala y me escurrí entre los dos tanques. El camino de salida del recinto transcurría por un agujero en la pared de la izquierda.

SIBERIA. SEGUNDA PARTE

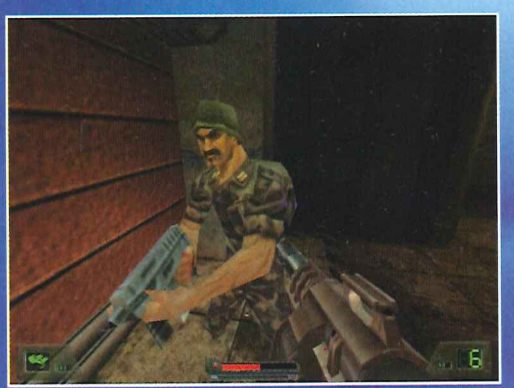
Ahora que había conseguido infiltrarme en el complejo militar, mi objetivo consistía en encontrar la fábrica de armas químicas.

Desde la entrada a la nueva zona, busqué una escalera a la izquierda, que no dudé en escalar. Los soldados sabían que un intruso se había colado en el complejo, por lo que tuve que andar con mucho cuidado.

Desde la sala principal, tomé el camino de la derecha y fui abriendo varias puertas, noqueando a los guardias, hasta unas escaleras descendentes. Un poco más adelante, localicé un helicóptero; atravesé las puertas recién abiertas y subí las escaleras, hasta presionar un botón en la plataforma, a la derecha del ordenador. Continué por el camino recién abierto, cerca de una escalera, pero no la escalé, si-



Los niveles que se desarrollan en Irak poseen algunos de los decorados más interesantes de todo el juego.



Este soldado iraquí, como buen integrista que es, no le tiene miedo a nada... nosotros tampoco, por supuesto.



En la azotea de un rascacielos de Tokio, somos atacados por un helicóptero que nos pondrá las cosas muy difíciles.

no que registré los alrededores hasta dar con una puerta cerrada. Para seguir avanzando, busqué una reja en la zona iluminada, y me introduje en su interior, arrastrándome. Bajé una escala y subí otra, para llegar a un corredizo infectado de guardias. Los pasajes que partían del lado izquierdo de las bifurcaciones llevaban hasta una cornisa y unas escaleras ascendentes. Al otro lado, una explosión frente una puerta abrió un hueco por el que pude colarme. Pronto alcancé el ansiado ascensor, pero la corriente estaba cortada. Típico. Necesitaba encontrar la forma de activarla, si quería salir de aquella ratonera.

Muy cerca de allí había dos pequeñas puertas azules. Una conducía a un recinto fuertemente vigilado, donde se guardaba munición y un botiquín; la otra llevaba directamente a una sala de control. Disparé a los dos botones para activar el generador –sin herir al encargado–, y salí al exterior del pasaje opuesto.

En la zona izquierda, sufrí el acoso de un tanque que apareció de súbito, rompiendo un muro, pero conseguí esquivarlo tomando el camino de la izquierda, hasta una escalera. El pasaje llevaba directamente al ascensor anteriormente visitado pero, gracias a la activación del generador, ahora estaba en marcha. El corazón del complejo se hallaba muy cerca.

SIBERIA. TERCERA PARTE

Había llegado el momento más delicado de mi visita a las frías estepas rusas: localizar la tercera cabeza nuclear y escapar con vida del lugar.

Nada más tomar el control de mis acciones, giré a la izquierda y pulsé un botón situado cerca de una puerta. En el interior de la sala de control presioné otro botón para detener la alarma y abrir las puertas principales. Así llegué hasta una estancia con una puerta grande y otra más pequeña en el muro izquierdo. Me introduje por esta última, y seguí inspeccionando el complejo, dejando atrás nuevas entradas, hasta que me topé con otra sala de control. Allí pulsé otro botón para lanzar un gas a los terroristas cercanos. Sólo tuve que buscar una puerta cerrada y superarla a través del cristal para llegar hasta el lugar donde yacían los guardias recién intoxicados. Me introduje por la puerta contraria al siberiano atrapado, y utilicé el ordenador para abrir una salida.

A medida que avanzaba por el complejo, las explosiones se sucedían con mayor frecuencia; tenía que encontrar la bomba lo más rápidamente posible. Hacia la derecha, vislumbré un ascensor estropeado, pero pude escurrirme por un hueco cercano, agachándome por el estrecho conducto. El pasillo contiguo terminaba en una estancia repleta de soldados. Escapé como pude por la salida opuesta y torcí a la izquierda, hasta una llave que, al accionarla, causó una explosión. El puente había quedado inservible, así que regresé a la puerta por donde había venido y, en lugar de atravesarla, torcí a la derecha hasta unas cajas. Sobre ellas, se asomaba un respiradero. El conducto cruzaba directamente el abismo. Tuve que combatir con más soldados y subir una cuesta para encontrar un ascensor. Así conseguí bajar un nivel, hasta el corazón del complejo armamentístico.

Desde el nuevo lugar, torcí dos veces a la derecha en las bifurcaciones, y bajé una rampa. Sin saber muy bien por qué, comenzó una enigmática cuenta atrás. El recinto estaba a punto de estallar; tenía que actuar con rapidez.

Éste era el tipo de situaciones que diferenciaban a un soldado de un mercenario: rápidamente, pero sin perder la calma, tomé un nuevo ascensor que se elevaba hasta una puerta amarilla, a la derecha, y accioné la palanca roja para desactivar la cuenta atrás.

A continuación, con los nervios más calmados, me metí en la zona principal del recinto y busqué una puerta azul. Volví a subirme en el ascensor y observé, satisfecho, como la tercera cabeza nuclear era destruida. La misión había concluido con éxito.

3/11/2000. BAGDAD. IRAK

La última bomba estaba en posesión de Mohammed Amu, un integrista a la altura del mismísimo Saddam Hussein. En apenas unos días, cambiamos las frías corrientes de Rusia por el desierto abrasador de Bagdad.

El primer contacto con el enemigo tuvo lugar a pocos metros de la infiltración. Busqué la entrada al recinto cerca de un camión. Tras acabar con la resistencia, me introduje en el interior a través de una ventana. Puesto que el edificio estaba fuertemente protegido, decidí que sería más seguro avanzar por los tejados. Dicho y hecho: busqué la escalera que llevaba al tejado y, desde allí, salté al edificio contiguo. Atravesé una ventana agachándome, subí unas escaleras y salté hacia el siguiente ventanal. El peligroso viaje terminó al dejarme caer en el área principal.

En el nuevo edificio, giré a la derecha, recogí la armadura y localicé una escalera que llevaba al tejado, tal como Hawk me había dicho. Desde allí, salté a la vivienda de la derecha y me introduje en la puerta más alejada, a la izquierda. Continué atravesando varias puertas hasta un nido de ametralladora. Seguí por el pasaje de la derecha, bajé unas escaleras, y alcancé un área abierta. Me introduje por las puertas dobles, combatiendo como un poseso contra los árabes, hasta unas cajas que, al destrozarlas, revelaban un agujero por el que podía escurrirme.

Al llegar abajo, giré a la derecha y bajé por unas escaleras. Rodeé otras escalinatas de madera, atravesando un pasillo que servía de antesala a un conjunto de cajas. Una de ellas

Partidas multijugador

• Frente al sigilo y la planificación de las acometidas que deben llevarse a cabo en el modo campaña, las partidas multijugador suelen convertirse en un verdadero galimatías en el que es muy difícil encontrar un sentido o aplicar siempre la misma tácticas, pues los jugadores humanos son, por naturaleza, completamente imprevisibles.

Por eso es muy importante practicar la rapidez de disparo y la forma de cambiar de arma, en función de la situación. Una buena táctica consiste en asignar la tecla de disparo y la de alternancia de armamento, así como la que accede al arma más potente, a los dedos que se mueven con mayor rapidez, para poder enfrentarse al enemigo con el mejor armamento, en cada momento.

• Puesto que la discreción no sirve de mucho cuando más de una decena de jugadores corretean como locos por un escenario online, la rapidez de movimientos es el mejor aliado del mercenario. No conviene quedarse parado durante mucho tiempo, y es muy importante apuntar a las zonas de impacto vitales –cabeza, corazón, etc.–, para abatir al contrario sin darle tiempo a reaccionar.

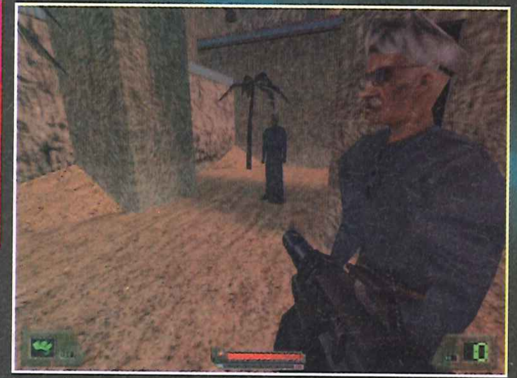
• Una forma de evitar los ataques por sorpresa y, al mismo tiempo, realizar el primer disparo –que, si se hace bien, debe ser mortal–, consiste en aprovecharse de las sombras y los recovecos del escenario para ocultarse a la vista y atacar sin ser visto. No siempre es posible encontrar el lugar adecuado –a veces, ni siquiera existe–, pero es preferible buscar concienzudamente antes que arriesgarse a ser sorprendido en campo abierto.

• Comportarse como un robot, durante las partidas multijugador, es una garantía de derrota. Si siempre se utilizan las mismas tácticas de huida y movimiento, los adversarios pronto descubrirán la mejor forma de abatirnos. Hay que ser lo más imprevisible posible, y cambiar el tipo de desplazamiento a cada momento: correr en zigzag, saltar alocadamente, realizar cambios bruscos de dirección, y cualquier otra improvisación que nos venga a la cabeza.

• En casi todas las partidas multijugador, siempre suele existir un rival terrible al que es muy difícil vencer. Los combates cara a cara con este tipo de contrincante no suelen ser muy efectivos, por lo que es imprescindible emplear otras tácticas menos "heroicas", como huir descaradamente –en términos tácticos, se denomina "retirada estratégica"–, para llevarlo a una zona más favorable, preparar trampas con explosivos, y demás artimañas.

Si el adversario se niega a seguirnos, nada mejor que un insulto hiriente para hacerle cambiar de opinión.





En los diversos escenarios también abundan las personas inocentes que hay que respetar. Si mueren muchos civiles, la partida termina.



Entrenar perros de ataque es una de las más bochornosas acciones de la mayor parte de los ejércitos de todo el mundo.



No hay nada como un lanzamisiles para provocar algunos espectaculares fuegos artificiales.

escondía un agujero comunicado con el exterior. Tras enfrentarme a varios soldados y dejar atrás un par de puertas, me topé con otro área abierta. Bajé por una cuesta, a mano izquierda, y entré por la enésima puerta, a la derecha. La salida se encontraba en la parte superior de una escalera.
El pasaje que llevaba al cumplimiento de la misión pasaba por un saliente situado a la izquierda. Unos metros más adelante, pude observar como Hawk se infiltraba en la parte trasera de un camión. Me dirigí al lugar donde esperaba mi compañero, y busqué una sala cercana con un pulsador que abría las puertas del siguiente nivel.

IRAK. PARTE 2

Para completar la operación era necesario localizar el camión del búnker y destruirlo. Lo primero que hice fue buscar un ascensor para descender un piso. Bajé unas escaleras y giré dos ruedas, para romper una tubería. Ni que decir tiene, me deslicé por el pasaje recién abierto, subí unas escalinatas y bajé otras, camino de una especie de horquilla, que llevaba a una estancia con dos escaleras y un nuevo pasaje. Tomé las escalinatas de la izquierda, hacia la torre de vigilancia. Tras la inevitable voladura de la misma –era algo a lo que no podía resistirme–, subí hasta ella por la escala, y giré la llave-rueda. Abría una puerta que se cerraba a los pocos segundos, por lo que me pegué una buena carrera, para atravesarla a tiempo.
A continuación tomé el pasaje situado a la izquierda del búnker, y me enfrenté a un enjambre de soldados parapetados detrás de un camión. Al otro lado de una rampa ascendente, me las tuve que ver con un enorme guardia armado con un lanzamisiles, pero mi experiencia como mercenario de élite salvó holgadamente la situación. Sin pérdida de tiempo, me colé por la segunda puerta, para apretar un botón que permitía el acceso a un elevador. Hawk esperaba muy cerca de allí.

IRAK. PARTE 3

Nada más salir del ascensor, seguí el pasadizo de la izquierda, bajé una escalera y me arrastré por un pequeño hueco.

No se me olvidó incluir un rifle de largo alcance, el clásico "sniper", pues la abundante niebla que reinaba en Siberia me permitiría acabar con el enemigo sin ser detectado

Al otro lado de un estrecho pasaje, Hawk elevó el puente que me permitió acabar con un puñado de terroristas y apretar un botón. Esta acción desactivó el sistema de ventilación, dejando libre el acceso a mi compañero.
Me dejé caer de la zona donde estaba el pulsador, y crucé un puente, hasta la entrada del sistema de ventilación que Hawk había dejado abierta.
Continué todo recto en las bifurcaciones y llegué al puente, gracias a un certero salto. Pronto encontré una escotilla que tuve que disparar para poder acceder a su interior. Al otro lado esperaba Hawk; el asalto final al recinto donde se guardaba la última cabeza nuclear estaba en marcha. La irrupción comenzó con un encarnizado combate contra los terroristas árabes. Me introduje en el búnker que tenía un camión en la entrada y tomé la puerta de la izquierda. Bajé por una rampa hasta el hueco de un ascensor y aniquilé a los sorprendidos guardias. Seguidamente, subí por una escalera y apreté un botón; sin perder ni un segundo, giré sobre mis talones y salté hasta la plataforma móvil. Llevaba a una nueva escala ascendente, en cuya cima se erigía una sala de control. Al otro lado, por fin localicé la ansiada caja blindada donde coloqué un explosivo, aunque también podía abrirla con una buena ración de balas. Pulsé el botón para dejar caer el equipamiento sobre la puerta cerrada. Repetí la operación, abriendo el camino de salida.
Tras atravesar la puerta recién liberada, y seguir el pasaje de la izquierda, me topé de frente con un enorme tanque blindado. Bastaron unos cuantos misiles y/o granadas para hacerlo callar. Pronto encontré el camión donde esperaba Hawk. Necesitaba unos minutos para desarmar la cabeza nuclear, así que tuve que protegerle de todas las amenazas hasta que cumplió con su parte de la misión. ¡Las cuatro cabezas nucleares habían sido desactivadas!

LA TIENDA DE LIBROS USADOS. NUEVA YORK

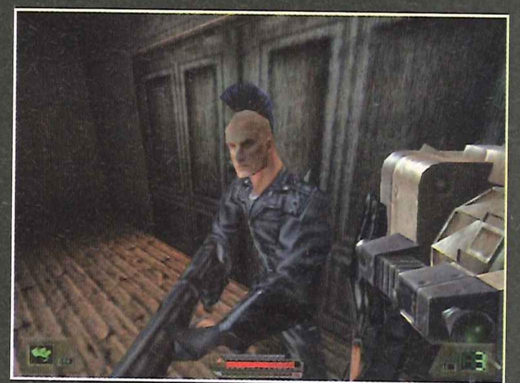
Cada vez que completaba una operación, la organización The Shop se reunía en el cuartel general secreto situado en la librería Laskey, para analizar la situación.
Las cabezas nucleares habían sido desarmadas, pero la amenaza no estaba, ni mucho menos, vencida: al parecer, la venta de las bombas sólo era uno de los muchos negocios que Sergei Dekker tenía en marcha para recaudar los fondos necesarios con los que poner en práctica su siniestro plan. El problema radicaba en que nadie, salvo Wilhelm Dekker, más conocido como Sabre, lo conocía.
Ya se me había escapado una vez, en la escaramuza del metro, pero ahora el resultado iba a ser completamente distinto. Como ya había hecho en anteriores ocasiones, seleccioné el armamento adecuado y me dispuse a dar caza al terrorista. La operación "Dekker" estaba en marcha.

10/11/2000. NUEVA YORK. ESTADOS UNIDOS

Comencé la caza introduciéndome en un camión que no dudé en limpiar de indeseables. Tras cruzar una puerta, escalé un cajón que me permitió saltar hasta unas vigas. Crucé las escaleras, atravesé otra puerta y tomé las dos siguientes bifurcaciones hacia la derecha, hasta unos barriles explosivos; tuve que dispararlos para poder continuar. A continuación salté al otro lado de la valla y entré por la puerta situada al final del pasaje. Avancé un trecho, camino de unas escaleras, a la izquierda, para descubrir a Sabre obteniendo armas de unos contrabandistas. Conseguí liquidarlos y hacerme así con un buen puñado de armas pero, una vez más, Sabre se escurrió por una puerta unas milésimas de segundo antes de ser alcanzado por mis balas. Lo perseguí hasta un camión por el que tuve que arrastrarme,



Este pobre soldado no podrá volver a andar en mucho tiempo… Lo sentimos por él, pero son gajes del oficio.



El hotel de Sabre está protegido por una banda de matones "punkies". No cabe duda que los enemigos son cada vez más sorprendentes.



El establo de Sudán en uno de los escenarios más originales de todo el juego. ¡Aquí no falta de nada!

trucos

La mayor parte de los juegos en 3D se caracterizan por utilizar alguna sencilla maniobra para activar los clásicos "cheats". Casi siempre, es suficiente con pulsar una combinación de teclas para acceder a una consola de órdenes, o entrar en un menú especial. No obstante, últimamente se está poniendo muy de moda la colocación de todo tipo de obstáculos para que los sufridos jugadores deban sudar sangre, si quieren activar los trucos. Bien lo saben los poseedores de «Tomb Raider IV», y su desquiciante sistema "de la brújula", o los visitantes de «Outcast» y sus largas listas de ceros.

«Soldier of Fortune» no es tan complicado, pero también exige una cuidada manipulación, tan aburrida como incomprensible. Los pasos a seguir son los siguientes:

- Al instalar el programa, elegir la opción que crea un icono de acceso en el Escritorio. Si dicho icono no aparece en pantalla, copiarlo de la lista de programas del Menú de Inicio. Para ello, basta con arrastrarlo desde la lista de programas al Escritorio.
- Pulsar el botón derecho en el icono y seleccionar la orden Propiedades.
- En la ventana que se abre, seleccionar la solapa Acceso Directo y buscar el campo Destino.
- Dicho campo deberá mostrar una orden semejante a "C:\SOF\SOF.EXE", suponiendo que el programa haya sido instalado en la carpeta SOF del disco duro C:. Si se ha instalado en otro lugar, entonces aparecerá otra secuencia semejante, con los nombres correspondientes.
- A la anterior línea añadir, detrás de SOF.EXE", el parámetro: +set console 1. En el ejemplo anterior, la línea debería quedar: "C:\SOF\SOF.EXE" +set console 1
- Hay que tener mucho cuidado con las comillas, que deben cerrarse antes de añadir la coletilla +set console 1.
- Por último, cerrar la ventana pulsando en el botón Aceptar.
- Para activar los trucos, es necesario iniciar el juego desde el anterior icono modificado. Si se arranca en modo automático o desde el Botón de Inicio, no es posible usar los "cheats".
- Una vez que se ha iniciado una partida, pulsar la tecla Ñ para activar la consola. Si se teclea dos veces un comando, se desactiva. Igualmente, en niveles de dificultad altos, muchos trucos no están disponibles.

Estos son los trucos más interesantes. Basta con escribir la palabra correspondiente en la consola para activarlos:

PROTAGONISTA

heretic: John Mullins se vuelve invencible.
elbow: Activa las armas 1, 2, 3, 4, 5 y 7.
bigelbow: Activa las armas 6, 8 y superiores.
ninja: El protagonista se vuelve invisible.
killallmonsters: Elimina a todos los enemigos.
phantom: Permite atravesar paredes y objetos sólidos.
matrix N: N debe ser un número del 0 al 10. Cambia la velocidad del juego. 1 es el valor por defecto. Cualquier número superior, aumenta la velocidad y, obviamente, uno inferior la reduce.

ARMAS

Teclear: gimme item_weapon_A, donde A es una de las siguientes armas:

pistol1	pistol2
rocketlauncher	sniper_rifle
shotgun	assault_rifle
autoshotgun	flamethrower
machine_gun	machinepistol
microwavepulse	

Ejemplo: gimme item_weapon_shotgun, hace aparecer una escopeta frente al protagonista.

MUNICIÓN

Teclear: gimme item_ammo_M, donde M es el nombre de la munición, tal como se indica en la siguiente lista:

pistol	pistol2
auto	rocket
shotgun	slug
battery	gas

Ejemplo: gimme item_ammo_gas, añade munición para el lanzallamas.

OBJETOS

Teclear: gimme item_equip_O, donde O es uno de los siguientes objetos:

medkit	Armor	c4
grenade	light_goggles	flashpack

Ejemplo: gimme item_equip_c4, hace aparecer frente al protagonista explosivos C4.

NIVELES

Teclear: map N, donde N es el nivel que se desea visitar, según la siguiente relación:

ESTACIÓN DE METRO:			
tsr1	tsr2		
TREN:			
trn1			
TIENDA DE LIBROS 1:			
arm1			
KOSOVO:			
kos	kos2	kos3	
SIBERIA:			
sib1	sib2	sib3	
IRAQ 1:			
irq1a	irq2a	irq3a	
TIENDA DE LIBROS 2:			
arm2			
NUEVA YORK:			
nyc1	nyc2	nyc3	
SUDÁN:			
sud1	sud2	sud3	
TIENDA DE LIBROS 3:			
arm3			
JAPÓN:			
jpn1	jpn2	jpn3	
IRAQ 2:			
irq1b	irq2b	irq3b	
ALEMANIA:			
ger1	ger2	ger3	ger4

Ejemplo: map ger3, lleva al tercer nivel del escenario ambientado en Alemania.



El lanzallamas es capaz de convertir en una bola de fuego a cualquier pobre incauto que se cruce en su camino.

cuerpo a tierra, para pasar por debajo. Enseguida giré a la izquierda en dos bifurcaciones, hasta vislumbrar unas cajas sospechosas, cerca de una valla electrificada. Me cargué al guardia que protegía el lugar y así conseguí abrir la puerta los segundos suficientes para colarme en su interior. Una ajustada granada me permitió localizar a Sabre, y proseguir con la persecución.

El camino continuaba por una tubería estrecha. Tomé los dos siguientes desvíos a la izquierda, hasta un lugar en el que, de nuevo, me arrastré para poder disparar unos explosivos. Al hacerlos estallar, se abría un agujero que me acercaba cada vez más al diabólico Dekker.

Continué abatiendo terroristas durante unas decenas de metros, camino de una escalera ascendente. Tras atravesar un par de puertas, seguí las vías del suelo hasta una nueva puerta, a la izquierda. A medida que avanzaba, los matones se volvían más peligrosos, pues en una de las entradas me habían preparado una trampa explosiva. Por suerte, nada más abrir la puerta me lancé hacia atrás, esquivando la onda mortal.

Un poco más adelante, encontré una vía electrificada, por lo que no me quedó más remedio que saltarla cuidadosamente. A continuación, tomé la puerta de la derecha, bajé unas escaleras, y me introduje en un túnel situado a la izquierda. Estaba custodiado por un terrorista fuertemente armado, así que tuve que emplear toda mi artillería pesada para derrotarlo.

Seguí persiguiendo a Sabre a través del pasaje, hacia la otra plataforma. Era un tipo muy escurridizo, pues consiguió salir del metro y adentrarse en la ciudad. La caza se estaba alargando más de lo esperado...

LA MATANZA DEL HOTEL

Sabre se había refugiado en una pensión cercana, y había tomado varios rehenes. La misión se volvía más peligrosa, pues ahora debía apuntar con más cuidado, para no eliminar a ningún inocente. Además, el recinto estaba sembrado de policías.

Lo primero que hice fue "limpiar" el primer piso, para permitir el asalto de la "pasma". Seguí a un miembro de los SWAT hasta el lugar donde un grupo de terroristas retenían a una mujer. Tras liberarla, subí las escaleras, hacia el segundo piso. También estaba plagado de enemigos, pero los más peligrosos fueron los que aparecieron, de súbito, detrás de una puerta, utilizando un rehén como escudo protector.

Continué por la puerta cercana al ascensor, y me introduje por el hueco de la escalera, a través de una puerta situada a la izquierda. Desde este lugar, descendí hasta el piso inmediatamente inferior, y disparé a una ventana, para acceder a la escalera de emergencia situada en el exterior. Entonces subí hasta arriba del todo y, en


No hay que dejarse engañar por las apariencias: las mujeres-soldado son uno de los enemigos más peligrosos de todo el juego.


En Sudán, Dekker ha contratado a centenares de nativos que prefieren morir en combate, antes que ser tratados como esclavos en las minas.


Todos los adversarios que no disponen de chalecos antibalas son bastante sencillos de abatir.

un arriesgado salto, alcancé el agujero de la pared del edificio contiguo. Atravesé un par de puertas hasta una vieja escalera que se derrumbó cuando un terrorista saltó sobre ella.
Inspeccioné la casa, acabando con toda la resistencia, hasta que localicé a Sabre en el tejado. Como cabía esperar, el combate fue largo y peligroso, pero mis treinta años de experiencia en combate se impusieron a los instintos homicidas de Sabre.
Utilizando mis habituales métodos expeditivos de extracción de información, conseguí descubrir que Drekker tenía pensado adquirir una fábrica de misiles en Sudán. El siguiente paso estaba claro: destruir la factoría y arruinar los planes del genocida, antes de acabar con él para siempre.

10/12/2000. KORDOFAN. SUDÁN

Si hacer explosionar una fábrica de armamento fuertemente protegida, ya era una tarea complicada, aún había que completar un pequeño obstáculo preliminar: encontrarla. Sudán era un país enorme y despoblado, pero el servicio de inteligencia de The Shop era uno de los más eficaces del planeta.
El Departamento de Transporte nos llevó a Hawk y a mí hasta el lugar donde podríamos obtener las pistas necesarias para su localización.
En primer lugar, me deshice de la primera resistencia, y subí unas escaleras hasta el recinto donde se encontraba Hawk. Lo ayudé a despejar la zona. Seguimos avanzado por el pasillo que llevaba a la única puerta que no estaba cerrada, en donde acabé silenciosamente con un guardia. El camino se bifurcaba en dos direcciones, por lo que Hawk y yo decidimos separarnos.
Pronto arribé a un tren que rodeé por el lado derecho. Seguí las vías hasta un nuevo vagón que servía de antesala a unas escaleras ascendentes. Estaba dentro de un edificio que exploré concienzudamente. Además de la inevitable resistencia enemiga, encontré unas gafas de visión nocturna y una grúa que abrió un boquete en el suelo, por el que me dejé caer. Unas escaleras lejanas llevaban directamente a los establos.
Unos metros más adelante, me reuní con Hawk. Subí por la escalera y caminé por la parte trasera del tejado, pero no tardé mucho tiempo en entrar a través de una ventana. De momento, la misión se estaba desarrollando según lo previsto pero, ¿por cuánto tiempo?

SUDÁN. PARTE 2

El camino conducía hasta unas escalinatas descendentes. Al fondo, a la izquierda, continuaba por unas nuevas escaleras, que comunicaban directamente con el exterior.
Continué avanzando hasta que Hawk me aconsejó seguir el camino del ganado que llevaba al matadero. Dicho y hecho: busqué el camino horadado por las patas de los animales, pero los terroristas me vieron llegar y cerraron las

Sabre se había refugiado en una pensión cercana, y había tomado varios rehenes. La misión se volvía más peligrosa, pues ahora debía apuntar con más cuidado para no eliminar a ningún inocente

puertas del edificio. Por suerte, pude escalar hasta el tejado utilizando unas cajas amontonadas. Me introduje por la ventana cuya habitación mostraba un ventilador en el techo, y pulsé el botón que abría la puerta principal. Entonces seguí de nuevo por el camino del ganado, hacia la derecha, hasta unas escaleras, preludio de una irresistible palanca: abría la puerta que dejaba al descubierto el pasaje.
Cuando no pude avanzar más, salté sobre unas barras y continué hacia la derecha. Sólo tuve que localizar la sala de control para reunirme con Hawk. Pulsé una palanca y retorné por donde había venido, para dejar atrás el ganado que colgaba de los ganchos, y atravesar la puerta recién abierta. A continuación me introduje bajo la cinta transportadora y crucé la puerta de color verde. Escaleras abajo, maté a un guardia y giré una rueda que me permitió entrar por una tubería situada a la izquierda. Sólo tuve que avanzar unos metros para saltar al interior del sistema de ventilación.
Aunque, en aquellos momentos, estaba en el corazón de África, en aquel conducto del aire acondicionado hacía más frío que el interior de un congelador. Seguí el pasadizo hasta una enorme cuba, preludio del complejo de alcantarillas del matadero. El hedor de los desperdicios del ganado era insoportable pero, por suerte, no tuve que avanzar mucho hasta hallar una intersección con cuatro


El poder de destrucción de algunas armas es impresionante y, sin duda, uno de los elementos diferenciadores del programa.

caminos. Tomé el de la derecha y me dejé caer por un agujero para descubrir que el matadero era, en realidad, la tapadera de una formidable instalación armamentística. ¡Bingo!

SUDÁN. TERCERA PARTE

Más allá del pasaje de entrada, me arrastré por un agujero sobre la cinta transportadora, bajo la luz roja. Al otro lado, esperaba Hawk. Nuestras sospechas se confirmaban: Dekker y su banda deambulaban por el lugar.
Extremando la cautela, me escurrí por un conducto superior y torcí a la derecha, para cruzar unas puertas dobles. Pronto localicé un puente que no crucé, pues estaba demasiado expuesto al enemigo. Al contrario, subí por las escaleras laterales y acabé con los soldados de la parte superior.
También hallé un botón que activaba los trituradores de la cinta transportadora. Los atravesé con mucho cuidado, y seguí la cinta hasta el final. Me reuní con Hawk, pero el camino quedó cortado por el derrumbamiento del puente.
Mientras Hawk buscaba la forma de continuar, lancé unos explosivos, escapé por la ventana lateral y esperé a que mi colega manipulase la grúa. Rápidamente, me agarré a ella y me dejé caer en el otro lado. Sin perder ni un segundo, abrí una puerta y subí unas escaleras. Hawk, mientras tanto, se había introducido en el conducto de ventilación, pero yo debía desconectarlo para que pudiese continuar.
Avancé por el pasaje de madera hasta la entrada marcada con una luz rojiza. Descendí por una rampa y me introduje en la vagoneta de la mina, que me ahorró una larga caminata. Cuando se detuvo, caminé por el pasadizo de la izquierda hasta una escalera ascendente. Seguí las vías, esquivando una vagoneta plagada de guardias, hasta un ascensor.
El paseo hasta el nivel superior continuó por un pasadizo con una bifurcación. Tomé el camino de la izquierda hasta unas escaleras rojas y blancas que llevaban a una sala de control. Allí pulsé dos palancas. Tras la inevitable explosión, entré en la estancia que había más allá de las palancas, hasta encontrar otro pulsador. Al subir por una escala y saltar a través de una ventana roja y blanca, regresé al ascensor.
Allí cerca caí en la cuenta de que un derrumbamiento había liberado una viga, facilitando el acceso a un estrecho túnel. Me arrastré por el interior y me deje caer al nivel inferior, hasta el ascensor. Enseguida encontré a Dekker, que me desveló los verdaderos motivos de su siniestro plan. Mientras escapaba de allí, aproveché el desconcierto para volar la fábrica. La parte más peligrosa de la operación "Dekker" acababa de comenzar.

LA TIENDA DE LIBROS USADOS. NUEVA YORK

De regreso al cuartel general de The Shop, la organización decidió planear una nueva estrategia para acabar, de una



No hay nada como un buen tiroteo en la cocina para abrir el apetito...nos hemos quedado exhaustos con tanto ejercicio.



Los miembros de la mafia japonesa, pese a estar armados únicamente con una pistola, son muy rápidos y aparecen en lugares insospechados.

vez con todas, con el malvado terrorista. La siguiente misión tenía como objetivo el cuartel general de la misteriosa empresa japonesa SUNI Systems. Tras el correspondiente rearme, The Shop nos proporcionó el transporte que nos llevaría hasta el lejano oriente.

20/12/2000. TOKIO. JAPÓN

Nada más entrar en el edificio, torcí a la derecha, recorrí el pasillo y volví a girar en la misma dirección. Tras cruzar una puerta, derroté a los primeros guardias y subí por la escalera de la derecha. Me introduje por el conducto de ventilación, pero el suelo se derrumbó, y acabé en medio de un grupo de terroristas de The Order, que confirmaba su relación con la empresa japonesa.

Volví a subir unas escaleras y salí a un área abierta. Cerca de un camión, entré en la puerta de la izquierda. Corrí hacia la derecha y acabé con los matones, mientras el camión se movía como un loco. Así llegué hasta un coche en llamas que me sirvió como punto de referencia para buscar una puerta a la derecha. El botón del interior abría la puerta de la calle.

Enseguida llegué hasta unos ascensores, pero estaban fuera de servicio, así que tomé las escaleras de bajada, a la izquierda. En el piso más bajo, ignoré las dos primeras puertas, P1 y P2, y entré en la siguiente. Allí pulsé el botón que activaba la energía. El pertinente ascensor llevaba hasta el complejo comercial de SUNI. Dekker ya había comenzado la carnicería.

JAPÓN. PARTE 2

Tras explorar las primeras salas, crucé unos portones dobles, en varias ocasiones, hasta entrever una puerta plateada cerrada. Tomé entonces las escaleras de la izquierda y, al llegar abajo, giré a la derecha para hallar el ansiado R-22 Microwave con el que podía "freír" a los enemigos.

Me encaminé entonces a la primera puerta de la izquierda y rompí una ventana para salir hasta una cornisa. Seguí caminando cautelosamente hacia la derecha, evitando la caída, hasta una ventana. Desde esa posición, conseguí acabar con los terroristas que habían cogido varios rehenes. Al hablar con uno de ellos, me comunicó la contraseña del ordenador central. Tuve que subir unas escaleras y cruzar una puerta plateada para llegar a la zona principal del edificio. Desde allí, tomé la puerta de la izquierda y subí por una rampa. Un poco más adelante, encontré el ansiado ordenador central. Tras la inevitable manipulación, se activó un sistema de protección que sembraba de mortales rayos láser toda la planta. Evitando estos dispositivos, salí de la sala de control, giré a la izquierda y me introduje por el conducto de ventilación. Dekker había mandado a una horda de asesinos detrás de mí, así que escapé de la planta utilizando el ascensor.

JAPÓN. PARTE 3

Puesto que el elevador estaba bloqueado, y los matones habían comenzado a invadirlo desde el techo, escapé gracias a la escalera lateral. De pronto, las persianas de una de las salas descendieron y, a través del ventanal, pude ver cómo un enorme helicóptero comenzó a disparar toda su artillería pesada. Por suerte, encontré algo de munición para el lanzacohetes en uno de los recintos cercanos. Así fue como conseguí escapar con vida. El destino me obligaba a regresar de nuevo a Irak.

05/01/2001. BASRA. IRAK

Según los datos obtenidos en Japón, Mohammed Amu estaba más implicado en la operación de Dekker de lo que yo había supuesto en un primer momento. No quedaba más remedio que capturarlo, para obtener los últimos datos que necesitaba. Debía tener especial cuidado en no matarlo, así como seleccionar el armamento con sabiduría teniendo en cuenta que los árabes disponían de chalecos antibalas.

> Un derrumbamiento había liberado una viga que daba acceso a un estrecho túnel. Me arrastré por el interior y me dejé caer al nivel inferior, hasta el ascensor

Nada más llegar a Irak, seguí el viaducto hasta el final, subí por una rampa y caminé a través del camino empedrado. Un grupo de soldados me atacó por la espalda pero, por suerte, tenía la buena costumbre de mirar hacia atrás cada pocos segundos. A continuación, coloqué unos explosivos C4 para abrir las dobles puertas, y acceder al interior del edificio. Tras una larga carrera, alcancé la zona principal del mismo. Tomé el corredor más alejado de la derecha, subí unas escaleras, y entré en la armería de Mohammed. Disparé a una plancha para salir de allí, y busqué un enorme trailer. Desde el techo del camión, salté al tejado y entré por una ventana, gracias a la inestimable ayuda de unos barriles, que me sirvieron como punto de apoyo.

Ya en el interior, hallé unas escalinatas ascendentes, bellamente decoradas, y seguí por el pasillo hasta otras escaleras, esta vez de bajada. Giré a la derecha, pasé de largo unas escalinatas, y subí por las siguientes. El edificio era muy grande, pero yo no me cansé de disparar a los soldados y subir escaleras, hasta arribar a un balcón que comunicaba directamente con el tejado. Desde allí, me dirigí a la derecha, donde estaban los guardias que me atacaban, hasta unas escaleras fuertemente vigiladas. Pronto vislumbré unos cajones a los que tuve que disparar, para subir de nuevo hasta el tejado. El discurso de Mohammed Amu resonaba muy cerca. En el tejado busqué ►

Los objetos

Como complemento a las armas de destrucción masiva, «Soldier of Fortune» incluye diversos accesorios y armamento de apoyo que facilitan enormemente la labor de infiltración en las fortalezas enemigas.



Botiquín

Tras una ardua batalla, no hay nada como un eficiente botiquín para reponer las fuerzas. Su labor se ve engrandecida ante la imposibilidad de grabar partidas de forma infinita. Por suerte, son relativamente abundantes.



Flash Pak

¿Quién dijo que los mercenarios son sólo sanguinarias máquinas de matar? John Mullins también tiene a su disposición algunos artilugios defensivos, como esta bomba cegadora. Su potente fogonazo deja atontado a todo aquel incauto que no ha sido lo suficientemente listo como para cerrar los ojos, por lo que puede utilizarse para huir o superar emboscadas sin causar daño al contrario.



Granadas de Fragmentación

Nada hay más práctico y efectivo para reducir a un enjambre de enemigos, que una granada lanzada en mitad de la aglomeración. En «Soldier of Fortune» también se utilizan para derrumbar muros y explosionar ventanas; una forma algo rudimentaria, pero válida, de encontrar nuevos caminos.



Gafas de visión nocturna R-43

Existen algunos momentos durante el juego, en los que las gafas de visión nocturna son esenciales para salir de situaciones comprometidas. Son muy eficaces cuando se necesita localizar túneles y pasajes ocultos a simple vista, pues los lugares oscuros abundan en las fábricas y edificaciones secretas que John Mullins deberá recorrer, antes de detener a los terroristas.



Explosivo plástico C4

Su uso es bastante limitado, ya que los enemigos suelen atacar por sorpresa, sin dejar tiempo a colocar las cargas C4. Si se sitúan cuidadosamente en una superficie plana, tardan un tiempo en explotar. En casos desesperados, pueden lanzarse "al bulto" para detener un ataque por sorpresa.



Chaleco antibalas

Protege de los disparos y acometidas enemigas. En las fases finales y en los niveles de dificultad altos no son muy abundantes, por lo que conviene administrar su desgaste con sabiduría.

Patas Arriba

Las armas

Un mercenario sin armamento, es como un torero sin capote. Por esa razón, los diseñadores de Raven se han esforzado por aprovisionar a John Mullins con todo tipo de armas de última generación que, pese a todo, no garantizarán su supervivencia, a no ser que las utilice con precisión. Puesto que el juego no ha sido traducido, en la siguiente relación se mantienen los nombres originales en inglés, tal como se muestran a lo largo del juego, para hacer más sencilla su identificación.



Combat Knife

Daño: Bajo.

No hay nada como un buen cuchillo para acabar con el enemigo rápida y silenciosamente. Su mayor handicap es que es necesario acercarse a un metro del adversario para obtener la máxima efectividad. También puede lanzarse desde lejos aunque, en este caso, hay que calcular bien la curva que describe, para no cometer errores. Los cuchillos lanzados se pueden volver a utilizar si se recogen del cuerpo de la víctima.



9mm Handgun

Daño: Bajo.

Pistola de corto alcance y potencia limitada, aunque rápida y efectiva si se tiene buena puntería. Sólo es útil cuando se utiliza contra enemigos desprovistos de chalecos antibalas.



0.44 Handgun

Daño: Medio.

Una verdadera descarga mortal en el combate cuerpo a cuerpo, y en ataques sorpresa. Su poder de disparo es muy elevado, pero hace demasiado ruido, por lo que no conviene utilizarla en misiones de infiltración.



B42 Combat Shotgun

Daño: Medio

Su amplio radio de disparo, pues la metralla se dispersa en una circunferencia de un metro de diámetro, la hace muy útil para mercenarios con mala puntería o lugares angostos. La escopeta es una de las armas que John Mullins más utilizará en sus misiones.



SMG Submachine Gun

Daño: Medio.

El "Raptor" se deja querer en distancias largas, debido a su gran capacidad de disparo y elevada precisión. Su único "handicap" es que pierde una enorme efectividad cuando los enemigos disponen de chalecos antibalas.



T31 S. Submachine Gun

Daño: Medio.

La ametralladora T31 es uno de los artilugios de matar más silenciosos de que dispone John Mullins. Lamentablemente, no es todo lo potente que se espera de un arma de repetición, por lo que debe usarse con inteligencia.



M75 Heavy Machine Gun

Daño: Alto.

Pese a disponer de un mecanismo de disparo similar a los modelos T31 y SMG, esta ametralladora pesada hace honor a su nombre, al ser mucho más efectiva. Es indispensable cuando existe una elevada concentración de enemigos, pues su disparo secundario escupe potentes granadas que explotan al contacto con cualquier ser vivo.



Sniper Rifle

Daño: Medio.

El rifle de precisión se utiliza, en conjunción con su mirilla telescópica, para abatir soldados desde una distancia lejana. Puesto que no genera ningún ruido, es ideal en los niveles de infiltración, excepto cuando se trata de penetrar en un edificio o lugar cerrado donde no existen amplios espacios abiertos. Además, emplea la misma munición que el SMG y el M75.



M202A2 Rocket Launcher

Daño: Muy alto.

Una delicia para la vista, un placer para el dedo que acciona el gatillo, y una pesadilla para el que se encuentra al otro lado del tubo del misil. El lanzacohetes es, sin duda, el arma más poderosa, pues su disparo secundario es capaz de lanzar hasta cuatro misiles al mismo tiempo, aunque el gran retroceso que produce la detonación puede ser peligroso si se emplea en un lugar elevado. Es imprescindible para abatir vehículos blindados.



M343D Flamegun

Daño: Medio.

Más espectacular que efectiva, el lanzallamas causa mucho daño a corta distancia, pero es necesario estar muy cerca del adversario que se quiere calcinar, con el consiguiente peligro que ello representa. Mucho más útil es su disparo secundario, una granada incendiaria capaz de sembrar el terror en lugares estrechos y poblados, como un túnel o una trinchera.



H24 Slugthrower

Daño: Medio.

La escasa espectacularidad y eficacia del disparo principal del "slugthrower" queda compensado por la practicidad de su disparo secundario: el "flash pak" o granada cegadora. Dicho artilugio puede emplearse para cegar al contrario y abatirlo mientras sacude la cabeza...



R22 Pulse Emitter

Daño: Muy alto.

Este microondas portátil es capaz de sembrar el pánico hasta en las filas de soldados más temerarios. Su mayor problema es que consume mucha munición. Está especialmente indicado para acabar con Dekker, el causante de todos los males de «Soldier of Fortune».

Tomé un ascensor que se elevaba hasta una puerta, a la derecha, y accioné la palanca roja para desactivar la cuenta atrás



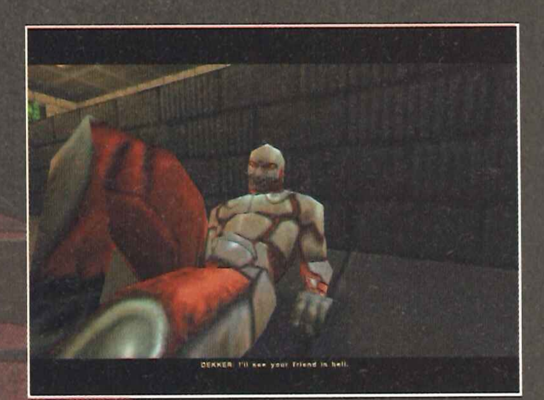
Si un adversario se encuentra muy lejos, lo mejor es derribarlo con el rifle equipado con mirilla telescópica.

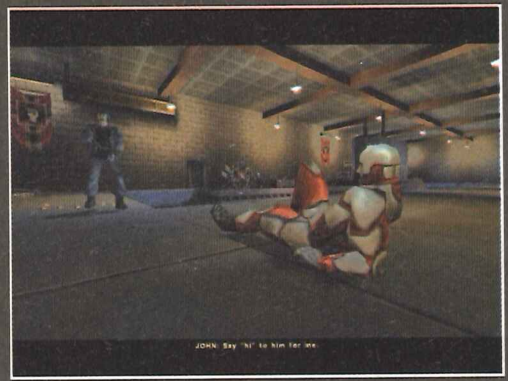
una reja, acabé con un guardia y lancé un explosivo que abrió la puerta cercana a la base de la escalera. No tuve que caminar mucho para encontrarme con el mismísimo Amu. La persecución acababa de comenzar.

En primer lugar, torcí a la derecha, bajé por una cuesta, y volví a girar en la misma dirección. A los pocos metros, escalé unas cajas y me introduje por el conducto de ventilación. Así pude destruir un tanque y recorrer unos escalones de madera que llevaban a la torre de vigilancia. En su interior pulsé un botón que abría la puerta grande. Tras cruzarla, subí por una escalera, derroté a otra legión de terroristas protegidos por otro tanque blindado, y tomé el pasadizo situado a la derecha del tanque. Llegué de nuevo al amplio patio exterior. Me introduje en un pasillo, a la izquierda, y remonté una escalera que llevaba a la siguiente sala. Pulsé un botón que puso en marcha un mecanismo. Disparé al equipamiento para que cayese al suelo y abriese un boquete por el que continuar.

Ascendí un par de escaleras hasta un suelo alfombrado en un bello tono rojizo. Tomé el camino de la derecha, atravesando varias puertas, hasta subir tres tramos de escalinatas. A continuación, crucé la biblioteca hasta que me encontré a Amu hablando con el mismísimo Saddam Hussein. Los perseguí hasta el tejado, pero Mohammed se cansó de correr y decidió entregarse. Lamentablemente, Dekker hizo acto de presencia, y se ocupó a su manera del pobre árabe. Los objetivos de la misión habían cambiado: ahora era necesario destruir la refinería de petróleo.

Sin perder ni un segundo, descendí por la cuesta, dejé atrás un


¡Por fin! El malvado Dekker ha sido derrotado. De nuevo, el mundo puede respirar tranquilo…


John Mullins se dispone a detener al famoso terrorista. Una vez más, ha salido victorioso de su misión más peligrosa.


Lo malo de trabajar como mercenario, es que nunca tienes tiempo de disfrutar de unas merecidas vacaciones.

camión, y me dirigí a la valla, donde giré a la izquierda. Allí, en el área principal, había unas pequeñas escalinatas, que servían como punto de referencia. El objetivo consistía en desactivar cuatro estaciones de bombeo. En primer lugar, busqué un panel de control cercano con una llave giratoria, que no dudé en activar.
Para encontrar la segunda estación, regresé a las escalinatas, tomé las escaleras situadas frente a ellas, un poco a la izquierda y, una vez arriba, giré de nuevo a la izquierda para subir más escalones. La segunda llave se encontraba muy cerca. Desde allí me dirigí a la sala de ordenadores, y activé cada uno de ellos, para comprobar los numerosos envíos efectuados a Alemania. ¡Así que allí era donde se encontraba el cuartel general de Dekker!
Sin pérdida de tiempo, entré en el ascensor de la zona izquierda y tomé la primera a la izquierda; cerca del lugar se escondía la tercera rueda que controlaba la estación de bombeo. Para localizar la cuarta, tuve que explorar el recinto a fondo, hasta que vislumbre otro ascensor, muy alejado del primero. Llevaba a la planta superior. Sólo tuve que torcer a la izquierda, subir una rampa, y girar en la anterior dirección, para activar la ansiada llave redonda. El colapso general terminó con la producción armamentística de Irak. El cerco sobre Dekker se cerraba cada vez más.

16/01/2001. HANOVER. ALEMANIA

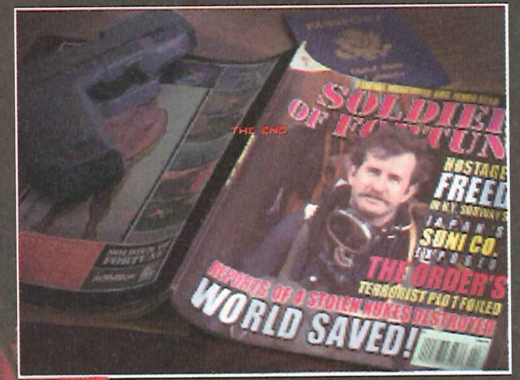
El momento de la verdad había llegado: debía infiltrarme en el castillo de Dekker y acabar con él. Era imprescindible ser muy sigiloso, para no atraer a los numerosos guardaespaldas, por lo que elegí las armas que realizaban menos ruido, así como aquellas capaces de traspasar los chalecos antibalas.
Cuidadosamente, subí las escaleras de la mansión y disparé a un guardia para que dejase al descubierto un botón que abría la puerta enrejada. Seguí las bifurcaciones de la derecha, hasta el agua. Atravesé un par de puertas de madera hasta que no me quedó más remedio que sumergirme en el líquido elemento, hacia un túnel de drenaje ubicado en el lado izquierdo. A continuación, me arrastré por un agujero, hasta unas escaleras descendentes.
Tras subir por una rampa, salté a la tubería del alcantarillado; puesto que la puerta de la zona superior estaba cerrada, hice un agujero en la pared y subí por una escala, al otro lado. El castillo estaba repleto de pasajes secretos, tal como descubrí al colarme por un túnel camuflado detrás de unas cajas. Al llegar al final, me dejé caer hasta abajo. Tuve que subir un par de escaleras para hallar a unos terroristas armados con lanzacohetes. Puesto que la entrada principal al recinto estaba cerrada, tomé el pasadizo de la izquierda. Al otro lado de las escaleras pude activar una llave redonda que abría las puertas del patio.
No tardé mucho tiempo en arribar a los establos, donde subí por una escala. Un botón escondido dejaba al descubierto un ascensor secreto. Al dejar atrás unas escaleras en espiral, caí en la cuenta de que Dekker tenía pensando destruir Nueva York. ¡Había que actuar con rapidez! Pulsé una palanca y seguí el camino de la izquierda, cercano a la puerta con la luz roja. Una nueva colección de escaleras desembocaban directamente en la cocina. En un habitáculo cercano, junto al dormitorio, encontré una batería.

Al dejar atrás unas escaleras en espiral, descubrí que Dekker tenía pensado destruir Nueva York. ¡Había que actuar con rapidez!

Al otro lado de unas puertas dobles, descubrí el camino que debía seguir para escapar de allí: abrí la ventana y me coloqué frente al espejo; al pulsar el botón, aparecí en el otro lado del muro. Un poco más adelante, volví a accionar otro pulsador que desactivaba el sistema de seguridad. Esto convertía las luces rojas de ciertas puertas en verdes, por lo que ahora podía investigar en su interior. Regresé al pasillo, giré a la izquierda y me introduje por la primera puerta con la luz verde que encontré. Pronto vislumbré varios armarios repletos de libros, uno de los cuales escondía un pasadizo secreto, si se le empujaba convenientemente
El ascensor próximo llevaba a los niveles inferiores de castillo.

LAS CATACUMBAS

El sótano de la mansión era, en realidad, un impresionante complejo militar protegido por los más modernos sistemas de seguridad. En los pasillos de entrada, abundaban las metralletas automáticas y las puertas protegidas por rayos láser.



Este que veis es el verdadero John Mullins, que se ha reencarnado en el propio videojuego como portada de una revista.

Puesto que no me quedaba otro remedio, continué por la única salida despejada, y subí unas escaleras y unas cajas, que me facilitaron el acceso a una tubería de color amarillo. Era el preámbulo del enésimo conducto de ventilación. Cuando me dejé caer al otro lado, apreté un botón y crucé la puerta recién abierta. Por desgracia, se cerró detrás de mí nada más cruzarla, presagiando una traicionera trampa.
Tuve que avanzar con mucho cuidado, para esquivar los rayos láser, y así activé los pulsadores de dos salas de control. Un nuevo botón, al otro lado de la puerta recién abierta, me mostró el camino hacia el búnker de Dekker. Como había imaginado, Sabre era, en realidad, su hermano. Mientras Hawk perseguía a éste último, y comenzaba una peligrosa cuentas atrás, yo me escurrí por el pasaje de la izquierda, hasta encontrar un panel de control azulado, que no dudé en destruir. Tuve que desactivar otros tres para detener la detonación.
Seguí el camino marcado por la alfombra roja, hasta un botón que abría la enésima entrada. Tras coger un ascensor, limpié de terroristas las estancias contiguas, camino de un nuevo elevador que me llevó directamente a un enorme submarino anclado en un muelle artificial. Primero tuve que deshacerme de la guardia de élite de Drekker, pero no fue nada comparado con el combate final contra el villano. Iba envuelto en una espeluznante armadura que le cubría todo el cuerpo, por lo que el único arma que le dañaba seriamente era el R-22 Microwave. Tras unos intensos minutos de lucha a muerte, el terrorista cayó herido a mis pies. Una viga desprendida del techo hizo el resto.
De regreso a Nueva York, le pedí a Sam unas merecidas vacaciones, pero él ya me tenía preparado otro "agradable" viajecito a Sudamérica. Qué le vamos a hacer… Así es la vida de un Soldado de Fortuna…

EPÍLOGO

John Mullins le dio una última bocanada al enorme puro, ya convertido en un molesto montón de ceniza, y abrió los ojos, esperando paladear la mueca de asombro que, seguramente, adornaba el rostro de su interlocutor. Muy al contrario, el redactor de Micromanía roncaba apaciblemente con la cabeza apoyada en el lateral de la silla. Hacía tiempo que la grabadora se había detenido.
- ¡Eh! ¡Muchacho! –gritó el mercenario, rojo de ira.
El periodista se despertó de un salto, e inspeccionó la grabadora.
- Esto…Señor Mullins… ¿le importaría empezar de nuevo? Creo que se ha acabado la cinta, más o menos en… ¿Kosovo?
- ¡Malditos civiles! –farfulló para sí mismo John Mullins, dudando entre volver a la historia o arrojar a la visita directamente por la ventana.

J.A.P.

Final Fantasy VIII

Cazador de brujas





La aventura que supone «Final Fantasy VIII» no está exenta de dificultades, por eso hemos creído conveniente hacer una guía del mismo para llegar a derrotar a la Bruja Artemisa un tanto especial, en la que lo que importa es la localización de donde os encontréis en ese momento para indicaros lo que debéis hacer.

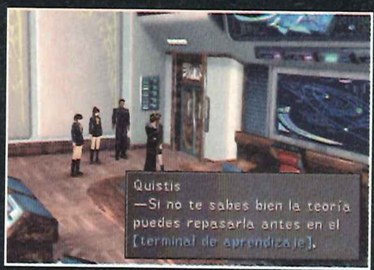
Por ello, hemos destacado el apartado visual del juego, con un breve comentario de lo que debéis hacer en cada caso concreto, paso a paso, para llevar a Squall a su fin último: derrotar a todas las malvadas brujas que existen, pues para eso es para lo que le han adiestrado.

Esperemos que disfrutéis de esta guía especial, y que os sirva de gran ayuda para aquellos momentos en los que os quedéis atascados sin saber qué hacer para seguir.

1. EL JARDÍN DE BALAMB



Después de ver la introducción, nos despertaremos en la enfermería, donde conoceremos a nuestra tutora Quitis Trepe.



Seguiremos a Quitis hasta el aula de estudios; una vez acabado el discurso de nuestra tutora, podremos echarle un vistazo al terminal de aprendizaje.



En nuestro pupitre podremos obtener información sobre: batallas, cómo enlazar a los Guardianes de la Fuerza, el juego de cartas, terminología…,es interesante.



Habla con la señorita Quitis.


Después, sal de la clase y dirígete al pórtico. Al salir, una señorita se tropezará contigo. Sé amable con ella; pierde algo de tiempo si fuera necesario.



Dirígete hacia el ascensor por la puerta que ha salido esa chica. En el pasillo te encontrarás con un estudiante. Habla con él, y te dará una baraja de cartas.



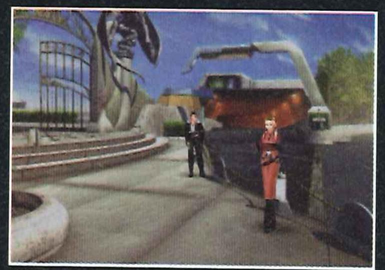
Una vez hayas cogido el ascensor y te encuentres en la primera planta, podrás ver el panel informativo; se encuentra en el centro del pasillo.



Presta atención a cómo se utiliza y dónde se encuentra cada cosa.



Después de explicarle el funcionamiento a la alumna novata, utiliza el panel informativo para dirigirte al pórtico.


Allí te encontrarás con Quitis, que te explicará cuál es tu misión y cómo enlazar los Guardianes de la Fuerza. Enlaza a tus dos Guardianes de la Fuerza Quetzal y Shiva.



2. LA CAVERNA DE LAS LLAMAS


Una vez fuera del jardín, dirígete a la caverna de las llamas, que se encuentra a la izquierda del jardín.



Cuando llegues allí, Quitis te dará más explicaciones de cómo usar las magias, pero antes de entrar deberás seleccionar el tiempo en el que crees que vas a ser capaz de terminar la misión.



Una vez dentro de la caverna, dirígete hacia delante hasta que te encuentres con Ifrit.



Para vencer a este Guardián de la Fuerza, convoca a Shiva, le harás mucho daño con este aliado. Mientras, con el otro personaje, roba magias y atácalo físicamente, así le vencerás rápidamente.

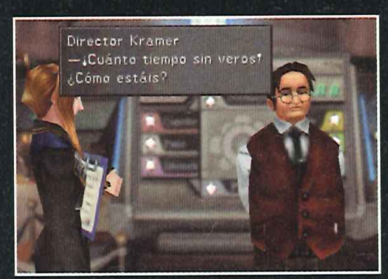


3. EL EXAMEN PRÁCTICO DE SEED



Regresa al jardín, enlaza a tu nuevo G.F, Ifrit, y escucha detenidamente la lección de Quitis.

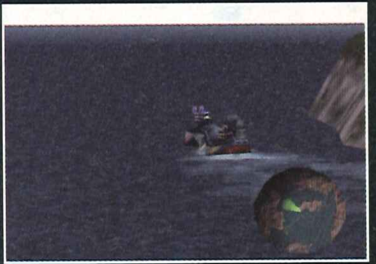

Utiliza el panel informativo para dirigirte después a tu dormitorio y cambiarte de ropa.



Dirígete otra vez al panel informativo, allí te estará esperando Quitis y el Director Kramer para explicarte cómo realizar el examen práctico SeeD.


Conocerás allí a Zell Dincht, Seifer Almasy y a todos sus compinches.


Una vez te hayan explicado cómo realizar el examen práctico Seed y hayas salido con el coche del Jardín, deberás seguir la carretera hasta llegar al puerto.


Sigue a tu equipo y sube a la lancha.

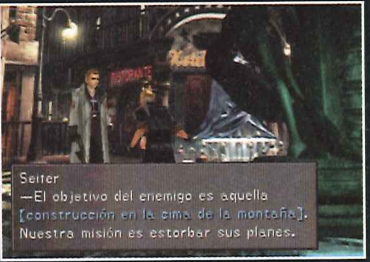


Presta atención a las explicaciones de Shu, y haz caso a tu jefe de equipo.


Una vez hayas desembarcado, sigue a Seifer hasta la plaza, acabando con todos los enemigos, no sin antes haberles extraído alguna magia.



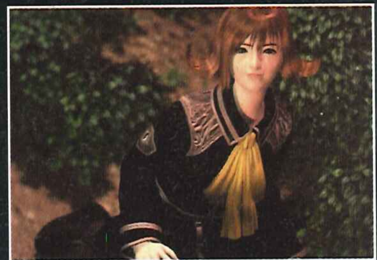
Una vez en la plaza, Seifer te ordenará terminar con unos soldados que se encuentran al otro lado de la fuente.



Espera a que terminen de pasar soldados corriendo hacia la montaña, entonces Seifer nos ordenará ir allí. Síguele.



Rescata al soldado de Dollet de las garras de este monstruo.


En la cima de la montaña te podrás encontrar con la mensajera del equipo A: Selphie Tilmitt.

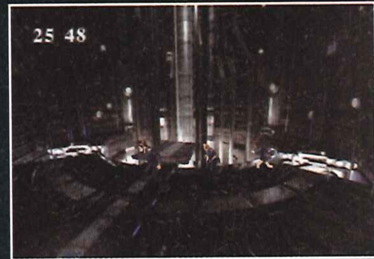

Sigue a Seifer hasta el interior de la montaña y salva ahí tu partida. Coge el monta cargas después.



Lucha contra Biggs y Wedge, no te causarán ningún problema si utilizas tus G.F.



Antes de que termine el primer combate, te enfrentarás a Elviore. Debes utilizar tus G.F y ataques físicos para vencerle, ya que es muy resistente a la magia. Extrae de el al G.F sirena y magias dobles, utilizando magias doble para curar más rápido.



Recibirás órdenes de regresar a la playa en menos de 30 minutos, baja rápidamente en el monta cargas y sal de la torre.



Fuera te encontrarás con X-ATM092. Para vencerle utiliza a Quetzal, ya que el rayo hace mucho daño a las máquinas. Te encontrarás más de una vez con este engendro mecánico en tu carrera hacia la playa.

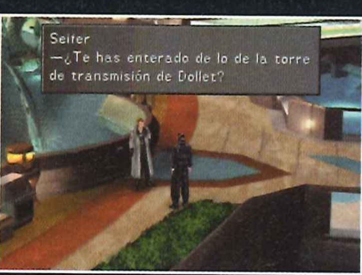

Una vez hayas desembarcado, ve ha visitar a la madre de Zell antes de abandonar la ciudad de Balam, y te dará la carta de su hijo.


Dirígete, de nuevo, hasta el Jardín de Balamb siguiendo la carretera que sale de la ciudad.

4. RESULTADOS DEL EXAMEN



En el panel informativo estarán esperando el Director Kramer, Quitis y Shu; habla con ellos.



Por el pasillo de la izquierda se encuentra Seifer; ve a saludarle


Dirígete a la segunda planta para conocer el resultado del examen cuando te llamen por megafonía.



Ve a ver a Kramer, que te dirá por fin qué puntuación has obtenido.


Cámbiate de uniforme, guarda la partida y habla con Selphie para dirigirte al baile.


Después del baile, cámbiate de uniforme y dirígete a la zona de entrenamiento donde te está esperando Quitis. Dirígete al área secreta que se encuentra al final de la zona de entrenamiento; ahí podrás guardar la partida.


Después de escuchar a Quitis, sal de la zona y dirígete a la salida; te encontrarás con una damisela en peligro.



Para terminar con Yaruma y sus tres secuaces, debes de atacar primero a los Petros, ya que estos no atacarán a no ser que termines con Yaruma.

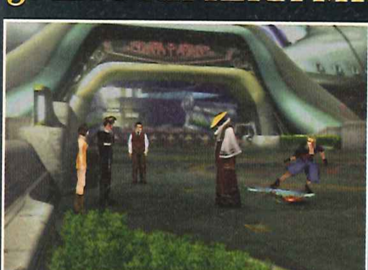


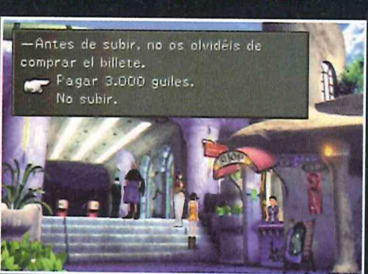
Después, dirígete a tu habitación; allí te encontrarás con Zell.





5. LA PRIMERA MISIÓN COMO SEED


Dirígete a la salida para recibir órdenes de la nueva misión; el Director Kramer te dará una lámpara que no debes utilizar.



Sal del Jardín dirección ciudad de Balamb y coge el tren en la estación.



Una vez dentro del tren, dirígete al compartimento de los Seed; allí caerás en un sueño.

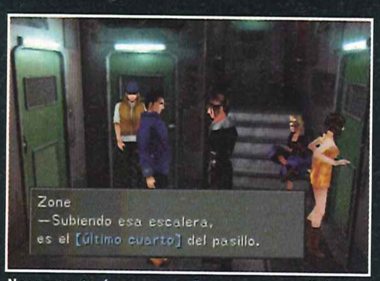

Guía a Laguna hasta el vehículo, no te resultará difícil, ya que sólo debes ir hacia delante.



Cuando llegues a la ciudad, dirígete al hotel de Galbadia que se encuentra al final de la calle en la que dejaste el vehículo.



Después de la larga charla de Laguna con la pianista, despertarás al llegar a Timber; habla con el hombre del chaleco amarillo y dile la contraseña correcta.



Nos presentará a sus compañeros que nos pedirán que avisemos de nuestra llegada a Rinoa. Sé amable con ella, y escucha atentamente cómo tratar a su mascota.



Presta mucha atención a los planes de la resistencia para secuestrar al presidente.

6. EL SECUESTRO



Cuando te encuentres en el tren, sigue el plan de los Búhos, pero primero desplázate hasta el vagón del presidente.



Con la ayuda de Zell y Selphie podrás desenganchar el vagón sin ningún problema; te avisarán si llega algún guardia.



Se acoplarán los vagones falsos de la resistencia.



Entonces, debes desacoplar el vagón guardia 2. Te resultará más difícil que el otro vagón, ya que no tendrás a nadie para avisarte si vienen los guardias.



Ahora tienes al presidente en tu poder, pero antes de interrogarlo, debes enlazar alguno G.F a Zell y Selphie, para después decirle a Rinoa que estás listo.



Cárgate de magias y cura a tu grupo antes de terminar con el doble, ya que no es un rival difícil.



Los problemas comenzarán cuando se trasforme en Nantal-utok, y si quieres terminar rápidamente con él utiliza una cola de Fénix, un elixir o una poción X, ya que es un muerto y al hacerlo revivir lo mataría.



7. LA EMISORA



Cuando hayas elegido un grupo, debes decirle a Watts que estás listo para salir.



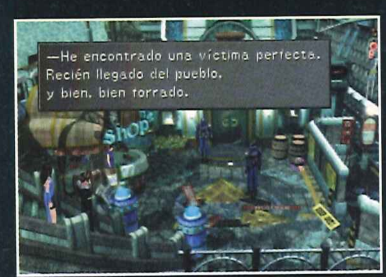
Dirígete al edificio Timber Maniacs que se encuentra en la dirección que se aleja el tren.



Cuando veas el edificio, dirígete a la izquierda del mismo para entrar en el bar.



Habla con esta chica para conseguir información; después, baja las escaleras.



Acaba con los soldados y entra en el bar.



Aparta al borracho que está en la puerta haciendo una confesión para ello.



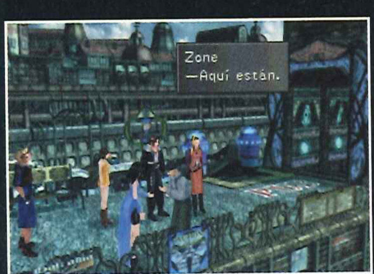
Sube las escaleras hasta que ver la pantalla Gigante; después, dirígete a la emisora.



Cuando la bruja se haya llevado a Seifer, debes escapar de la emisora.



Sigue a Rinoa hasta la casa que hay al lado del Timber Maniac. Allí estarás a salvo.



Cuando se hayan calmado las cosas, sal de la casa y dirígete a la derecha, donde podrás encontrar a Zone disfrazado, que te dará unos billetes de tren.



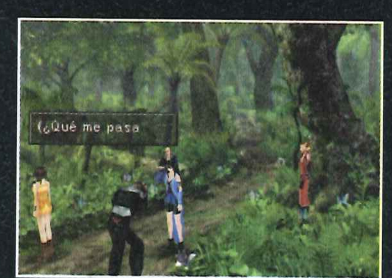
8. EN BUSCA DEL JARDÍN DE GALBADIA



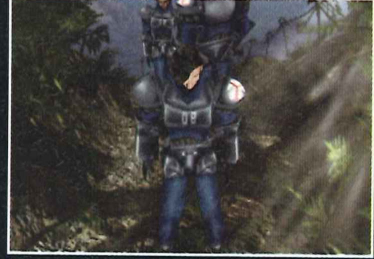
Súbete en el tren, destino Dollet.



Bájate en la estación del Este, y dirígete hacia el bosque que hay al Norte.



Una vez allí, caerás otra vez en un profundo sueño.



Ahora encarnarás a Laguna y sus compañeros. Enlaza G.F. a estos y dirígelos hacia abajo.



Acaba con todos los soldados y ve hacia la derecha; al final encontrarás una escalera, por la que debes bajar.



Dirígete al final del pasillo.



Al principio del túnel encontrarás una llave: cógela.



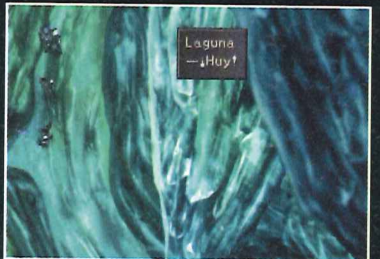
Después, ve por el túnel de la derecha, el que va hacia arriba.



Sube hasta encontrar un interruptor y pulsa el azul, lo que hará que la roca más cercana tapone la entrada a los soldados.



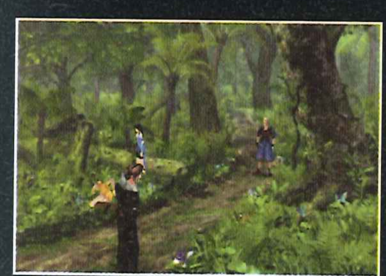
Ve de nuevo hacia arriba, sube las escaleras y llega hasta el final de las mismas.



Te hallarás con otra cueva. Empuja la piedra y podrás encontrar magia cura; luego, dirígete hacia el final del túnel.



Te encontrarás acorralado, lucha contra los soldados.



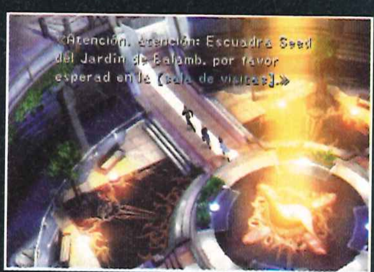
Después, despertarás en el bosque, y debes salir de allí por el lado contrario al que habías entrado.



Una vez fuera no te será difícil encontrar el Jardín de Galbadia, ya que se encuentra muy cerca del bosque.



Dirígete hacia la puerta para que Quitis vaya a hablar con el director.



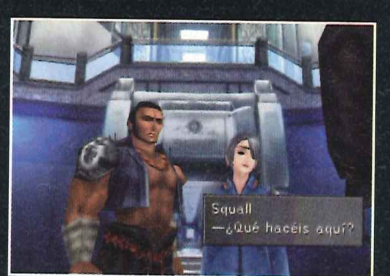
Cruza el hall en línea recta para subir a la segunda planta.



Gira a la derecha para subir las escaleras y entra por la primera puerta que veas.



Para poder salir de la sala de espera, debes hablar con los miembros de tu grupo.



Cuando estés fuera, dirígete al hall, donde te podrás encontrar con Trueno y Viento.



Ve de nuevo hacia la puerta donde te estará esperando Quitis; síguela.



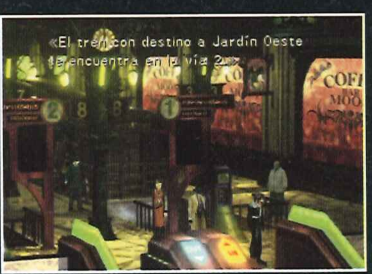
Te reunirás con todo el equipo para recibir órdenes de Dodoner; Irvine se unirá a tu equipo.



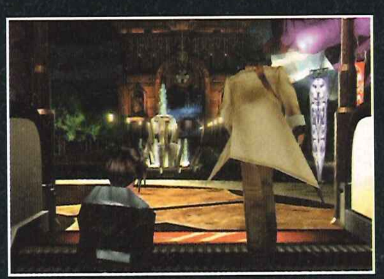
9. DELING



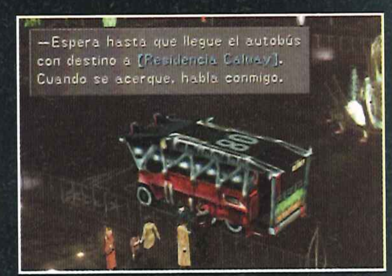
Sal del Jardín y ve a la estación de Galbadia, que se está en las inmediaciones del Jardín de Galbadia.



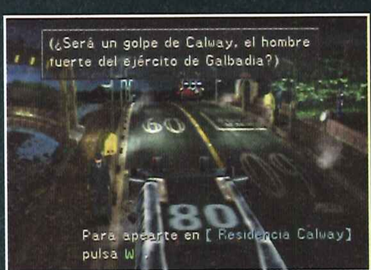
Coge el tren y dirígete hacia la estación Delling. Una vez allí baja las escaleras.



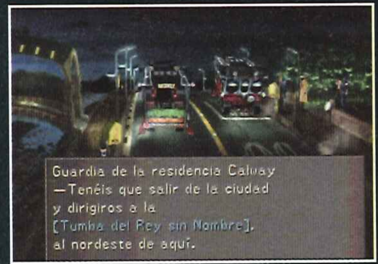
Después, sube por las otras escaleras mecánicas y verás la ciudad.



Avanza hasta encontrarte con la parada de autobús. Para cogerle debes hablar con el hombre de uniforme que se encuentra al lado.



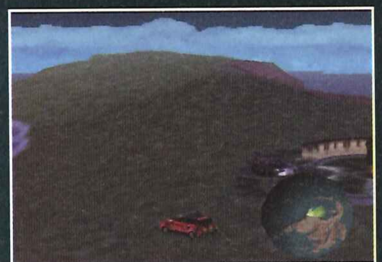
Apéate en la parada de la residencia Calway.



Habla con el Guardia, y después de escucharle, dile que te saque de la ciudad.



10. LA TUMBA DEL REY SIN NOMBRE



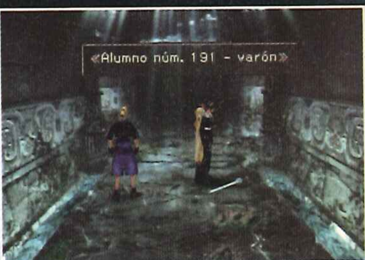
Alquila un coche y dirígete al Nordeste; oriéntate con el mapa.



Apéate del coche y entra en la tumba.



Antes de entrar en la tumba encontrarás magia Coraza; extráela y salva tu partida en un punto que hay justo a la derecha.



Nada más entrar te encontraras con una espada azul; lee el número que hay inscrito en ella y gira siempre hacia la izquierda.



Te acabarás encontrando dos muros como éste; no les hagas caso y vuelve hacia atrás, siempre girando hacia la izquierda hasta que te encuentres con Seclet.



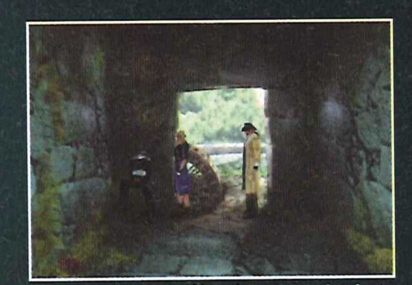
Para terminar con este torito en un periquete, aplícale la magia Levita para que no pueda recuperar vitalidad del suelo, róbale y aplica a tu grupo la magia coraza, y atácale con ataques físicos y tus G.F.



Cuando termines con él, retrocede, pero esta vez gira a la derecha siempre.



Verás que el muro que había antes ha desaparecido, sigue hacia delante hasta que te encuentres en esta pantalla. En la parte izquierda tienes magia Levita, y en la parte derecha el interruptor para que pase el agua.



Realiza la misma operación –girar a la derecha– hasta que encuentres el mecanismo del puente. A la derecha tienes magia cura+ oculta, a la izquierda el interruptor para bajar el puente, púlsalo.



Para poder pasar a la tumba del rey sin nombre desde la zona del mecanismo del puente, debes girar dos veces a la derecha, las dos siguientes seguir de frente, y la siguiente girar a la izquierda.



Allí nos tendremos que enfrentar a los dos hermanos, Seclet y Minotauro. Para terminar con estos dos astados debemos robar y aplicar a todo nuestro grupo la magia Coraza, y la magia Levita debe ser aplicada a todo nuestro grupo para poder evadir un mortífero ataque conjunto de estos dos toritos, y a ellos para que no se puedan servir de la tierra para aumentar su vitalidad.

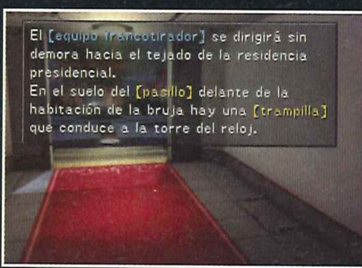


Para salir, tienes que girar una vez a la derecha, en el siguiente cruce sigue de frente, y en el siguiente gira a la izquierda.

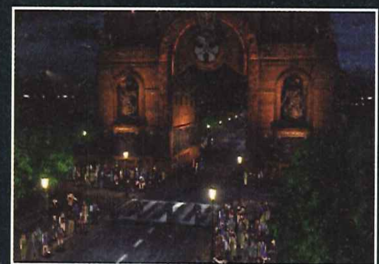
11. EL GRAN DESFILE


Vuelve a la ciudad de Deling utilizando el coche que tenías fuera de la tumba, vuelve a la mansión Calway y dile el número que había grabado en la espada al guardia; te dejará pasar.


Entra en la mansión y habla con el general Calway.

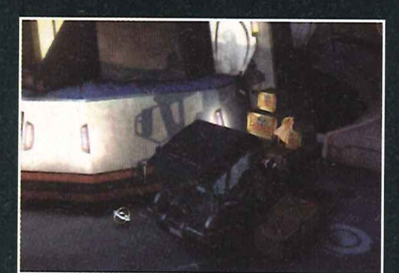


Presta mucha atención al plan que tiene para matar a la bruja.


Después, síguele hasta el arco y habla con él para que os guíe a ti y a Irvine hasta vuestra posición.


Abre la puerta y dirígete hasta el final del pasillo.


El desfile ha comenzado, entra en el edificio con Squall y Irvine.


Sube por el mismo sitio que subió Rinoa y enlaza el G.F hermanos a alguno de los dos.Encontrarás a Rinoa con las dos Gárgolas.



Para terminar con estas molestas Gárgolas de una vez, utiliza el G.F hermanos y caerán a la primera, pero no olvides extraerlas primero el G.F Rubí.


Tira la escalera y sigue para delante.

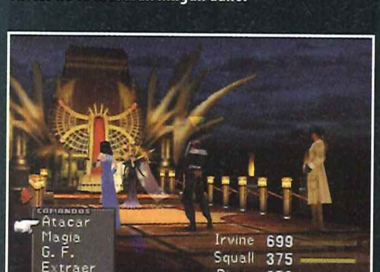

Después coge la primera puerta que gire a la derecha.


Cruza el pasillo y entra abre la verja de la derecha, la de arriba.


Tras recorrer el pasillo, debes colgarte en la rueda para que te lleve al otro extremo; cruza la puerta que hay abajo a la derecha.



La batalla con Seifer no debe suponer ninguna dificultad para ti si le atacas con tus G.F más fuertes; sus ataques físicos no te causarán ningún daño.



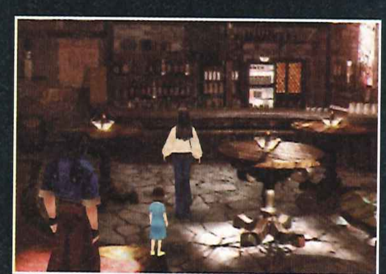
Para terminar con esta bruja, debes tener enlazado el G.F Rubí, el que le extrajiste a las gárgolas, para que aplique la magia espejo en todo tu grupo. Con un personaje debes invocar siempre a este G.F, mientras que con los otros dos debes atacar bien con tus G.F o bien con ataques físicos, nunca con magia.



12. LA PRISIÓN DEL DESIERTO



Ahora encarnamos a Laguna. Debes bajar las escaleras y salir de la habitación.


Dirígete al bar que está a la izquierda de tu casa, donde encontrarás a Kiros.


Después de hablar un rato con él, sal del pueblo para patrullar sin salir del camino.

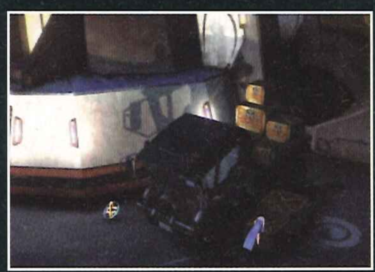


Sube hasta la octava planta y recupera las armas de Quitis, Squall y Selphie.


Vuelve a la celda para entregar las armas. Allí te podrás enfrentar de nuevo a Biggs y Wedge; no te será difícil terminar con ellos, pero antes extrae las magias Revitalia y espejo.

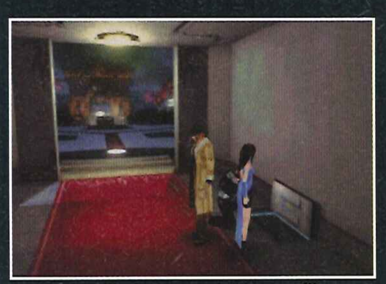

Sigue a los Mumbas hasta la decimotercera planta, y te llevarán ante Squall.

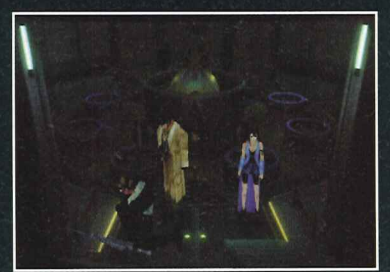

Vuelve con Quitis y su equipo a la mansión.


Guarda la partida y ayuda a Rinoa a llegar hasta el tejado, subiendo las cajas y la escalera que se encuentra arriba. Una vez arriba, habla con la bruja.

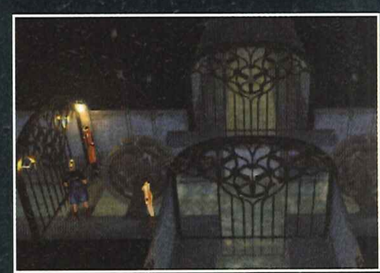

Después, ayuda a Quitis a escapar de la mansión, coge una copa de la vitrina y colócala en la estatua; se abrirá una puerta secreta, por la que debes bajar.


Sigue las escaleras hasta abajo, y colócate al lado de la rueda, pulsa el botón X y te desplazarás hasta el otro extremo.


Vuelve al pasillo de nuevo y abre la trampilla que te lleva al reloj.


Coge el rifle y dáselo a Irvine.


Fíjate bien por qué puente entra Quitis e imítala.


Ahora, dirígete al túnel de la izquierda por la puerta de arriba.


Ve al otro extremo del túnel, y te encontrarás en la pantalla en la que comenzaste, pero en el otro extremo; cruza la puerta de la derecha, la de arriba.


Cuando hayas pasado por la puerta, cuélgate de la rueda y cruza la puerta de arriba, a la izquierda.


Salva aquí la partida y sube por las escaleras hasta la segunda planta.


La bruja estará a punto de cruzar el arco, haz lo que te ordenó el General. No olvides, antes, enlazar el recién adquirido G.F a Rinoa o a Irvine.


Al final encontrarás una tienda de objetos; compra todo lo que puedas, ya que los objetos no desaparecerán del inventario de Squall y el dinero que ahora posees sí.


Vuelve al bar y da novedades a Raine.


Después, regresa a tu cuarto y túmbate en la cama, si miras en el armario encontrarás magia Cura++.



Despertarás en una prisión, ahora manejarás a Zell: demuestra que es un tipo duro.



Introdúcete ahora en el ascensor y presiona el botón rojo para bajar.



Cuando entre en escena Irvine tendrás que hacer dos grupos.



Sube arriba del todo con el grupo de Squall. Allí tendrás que enfrentarte a dos robots y a un soldado de élite. Acaba con este último antes y los dos robots estarán desconcertados; invoca al G.F Quetzal para terminar con ellos fácilmente.


Guía a Squall hasta el extremo del puente antes de que desaparezca.

13. LA BASE DE MISILES


Después de haber hecho dos grupos, uno para ir a la base de misiles y el otro para ir al Jardín de Balamb, dirige el grupo de Squall hasta la cabeza del tren.

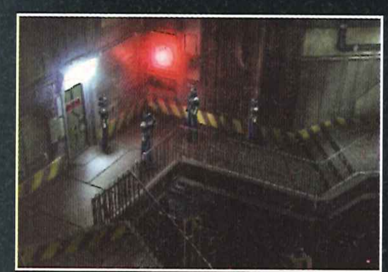


Lleva el coche hasta la base de misiles que se encuentra al Noreste.


Una vez llegues allí, el guardia de la puerta te dejará pasar.



Salva la partida y pasa la tarjeta de identificación por la puerta izquierda.


Pasa sigilosamente por delante del guardia.


Baja las escaleras, gira a la izquierda y habla con uno de los dos técnicos.


Sal de la sala de observación y entra por la puerta del centro a la sala de misiles.



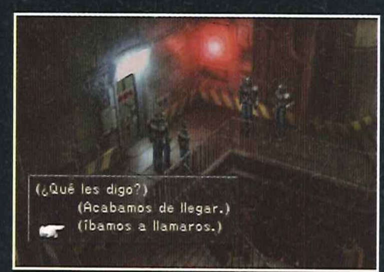
Haz llegar tu mensaje al técnico que se encuentra más alejado. Ahora, vuelve a hablar con el técnico de la sala de observación.



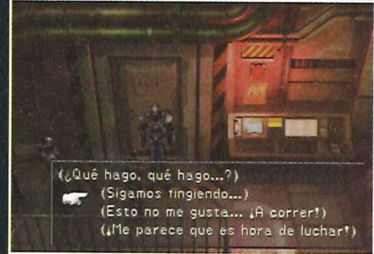
Dirígete a la sala del panel y habla con el guardia.



Destruye el panel apretando botones y, después, arreando mamporros.



Cuando te encuentres con los técnicos, sé precavido y no reveles tu identidad.



No permitas que nadie sospeche de vosotros; si es preciso ayuda a quien te lo pida.


Presiona el botón lo más rápido que puedas, ahorrarás tiempo.



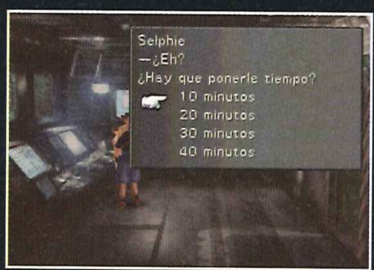
Utiliza el panel de control que hay al lado de la puerta para colocar a tu favor el margen de error de los misiles.


Habla con el guardia que está en las escaleras, te dejará subir.



Lucha contra los soldados y el oficial que hay arriba; no te será difícil derrotarlos.


Desactiva el lanzamiento de los misiles; primero tendrás que mirar en el panel que se encuentra a la derecha con Selphie, luego habla con tus compañeros.



Después busca en la habitación del fondo el sistema de autodestrucción que se encuentra en el panel izquierdo, elige 10 ó 20 minutos de tiempo para poder salir por la puerta verde que hay a la izquierda.


Una vez fuera verás cómo los misiles han sido lanzados; un soldado ha activado de nuevo el sistema, sigue hacia delante.



Llegó la hora de enfrentarse con el BGH251F2. Para derrotarle debes extraerle coraza y aplicarla a tu grupo, ya que sus ataques físicos son mortíferos. Para terminar con él utiliza ataques basados en los elementos Truenos, Tierra y Agua, es decir, utiliza básicamente a Quetzal, ya que los demás tardan demasiado en cargar su barra.



14. DE VUELTA AL JARDÍN



Después de derrotar a BGH251F2 aparecerás con el otro grupo en el jardín de Balamb.


Dirígete a la entrada y no prestes atención a los alumnos, ya que estos no te contestarán si intentas hablar con ellos.



Cuando uno de los maestros te pregunte de qué bando eres, dile que estás a favor del amo, te evitarás muchos problemas por el momento.



Cuando entres en el edificio te encontrarás con Trueno y Viento, habla con ellos.


Después de poner al tanto a estos dos elementos, ve por el pasillo de la derecha a la enfermería, es el primer pasillo a la derecha.



Ayuda a los Seeds que veas en apuros y habla con la doctora Kadowaki, después sal de la enfermería y ve al patio.


Sal por donde has venido y coge el primer pasillo que veas a la izquierda, baja las escaleras.



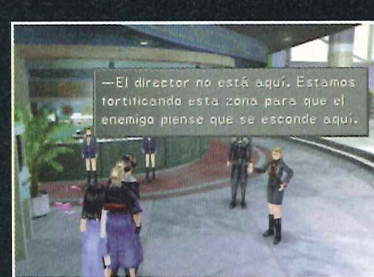
Te encontrarás con un maestro que te atacará con sus monstruos; desázte de ellos y sigue hacia delante.



Allí te encontrarás con un grupo de Seeds, habla con ellos y te darán una Poción X.



Sal de nuevo al pasillo y ve al comedor, es el primer pasillo a la izquierda. Allí te encontrarás con otros maestros, así que derrota a sus monstruos.



Continúa hasta el final del pasillo y habla con los Seeds que hay en el comedor, recibirás una recompensa.



Sal del hall y coge el primer pasillo a la izquierda, es el de los dormitorios. Derrota a los monstruos que llame el profesor. Luego, si quieres, puedes guardar la partida.



Vuelve al hall y dirígete al garaje por el primer pasillo que veas a la izquierda, elimina a los monstruos y dirígete hasta el final del pasillo.



Te encontrarás con un grupo de Seeds, habla con ellos y tu inventario tendrá un objeto más.


Sal del garaje y dirígete a la sala de entrenamiento que está en el primer pasillo a la izquierda. Ayuda a los niños y la joven Seeds, habla con ellos para conseguir un objeto.



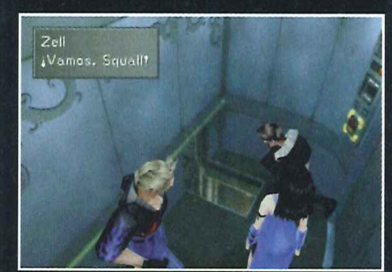
Sal ahora de la sala de entrenamiento y entra en la biblioteca. Enfréntate a los monstruos y habla con los Seeds que se encuentran en la biblioteca, ya que te recompensarán.

14. DE VUELTA AL JARDÍN


Al salir de la biblioteca verás a Shu coger el ascensor, síguela hasta el aula de la segunda planta.

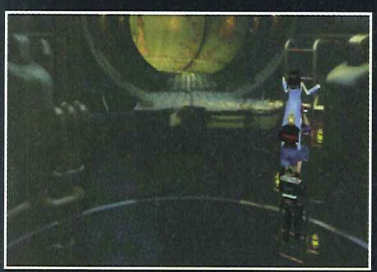


Shu te guiará hasta el despacho del director; habla con él y te dará la llave para acceder al jardín subterráneo.



Coge de nuevo el ascensor. Cuando se pare, intenta hacerlo funcionar pulsando en el panel; cuando esto falle, fíjate en la trampilla del suelo.


Cuando hayas descendido por las escaleras, verás una trampilla al final del pasillo; ábrela y baja por esas escaleras.


Sigue el túnel hasta el final y baja por las escaleras, al final verás una puerta, pasa por ella.



Una vez dentro, haz girar la llave para poder abrir la compuerta que te lleva más abajo; sal de ahí y baja las escaleras.


Sigue la pasarela hasta el final y extrae la magia Lazaro+ que se encuentra a tu derecha.


Da un rodeo y te darás cuenta de que no hay otra salida que subir las escaleras, pero al subir las mismas verás que no soportan el peso y ceden; caerás en una sala de control, pulsa el interruptor que se encuentra a tu derecha y baja por las escaleras.


Cuando bajes, verás que se ha encendido un luz verde al final de unas escaleras, pulsa el interruptor para que se abra la puerta y baja por las escaleras.


Al final de las escaleras puedes salvar por fin tu partida; acciona la palanca para que se abran las puertas del fondo.



Cuando vayas a cruzar la puerta te encontrarás con los Oleoplastos; para acabar con ellos rápidamente utiliza la magia hielo, y si alteran tu estado tan sólo debes extraer de ellos la magia esna para curar a tu equipo.


Sigue hasta el final del pasillo, baja las escaleras y sigue de frente hasta que te encuentres con una máquina grande, pulsa en el panel de control hasta que se active.

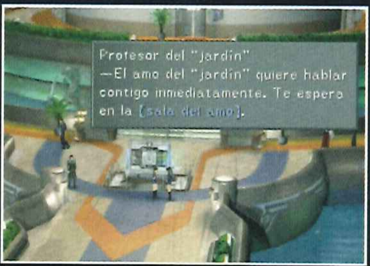

Vuelve al jardín y dirígete a la terraza de la segunda planta, que está al final del pasillo.



Sal de ahí y dirígete a ver al Director Kramer.

15. EL AMO


Despertarás en tu habitación; salva la partida y sal de la misma en dirección al ascensor.



Habla con el Profesor del Jardín para que te de la llave del ascensor con la que puedes acceder a la sala del Amo.



Una vez abajo, te tendrás que enfrentar con Norg (El Amo); para derrotarle no debes dejar que los oculares de las lados cambien de color. Para ello debes mantener a dos personajes de tu equipo atacando constantemente a los dos oculares, y con el tercero atacar a Norg; en esta batalla todos tus G.F te serán muy útiles, así que recuerda que debes extraer de Norg el G.F Leviatan cuando esté fuera de su trono.



En el trono encontrarás magia Bio, cógela, sube por el ascensor hasta la primera planta y luego dirígete a la enfermería para ver al director Kramer.



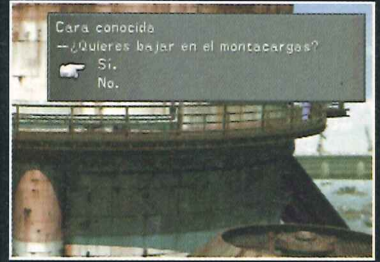
Habla con Shu cerca del ascensor y luego sube hasta la terraza de la segunda planta y habla con los Seeds blancos.


Busca a Eleone, está en la biblioteca.

16. FISHERMAN'S HORIZON



Después de la pesadilla, despertarás en tu habitación, sal de ella y vete a ver al director.



Sal del Jardín por la terraza, sigue adelante hasta encontrar al encargado del montacargas e intenta que te deje bajar.



Continúa hacia delante hasta llegar a la casa del jefe de la estación Dobe y entra en ella.



Habla con él y su esposa y extrae la magia Artema que se encuentra a la derecha.



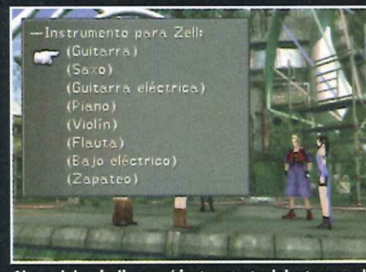
Sal de la casa, y sube por donde has bajado; al llegar al arriba, sigue las vías del tren hacia la derecha; después salva al jefe de la estación.



Te enfrentarás de nuevo con BGH251F2, pero esta vez está en peores condiciones; para terminar con él invoca a Quetzal, lánzale magias de electro y atácale físicamente.



Vuelve al Jardín por donde has llegado y dirígete al patio para encontrarte con Selphie.



Ahora debes indicar qué instrumento debe tocar cada uno, la combinación es: Zell el Saxo, Irvine la guitarra eléctrica, Selphie el piano y Quitis el Bajo eléctico.



Cuando salgas de la habitación te encontrarás con Rinoa, ve con ella hasta la casa del jefe Dobe.



Allí veras al grupo tocar, vete hacia la derecha y verás la revista que te ha dejado Irvine.



Despierta y vuelve al puente de control del Jardín de Balamb, el despacho del director.



17. DE VUELTA A BALAMB



Pilota el Jardín hasta Balamb, al Norte de tu situación actual; guíate por el mapa de la pantalla.



Convence al guardia para que te deje pasar a la ciudad.



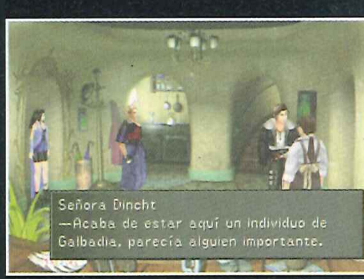
Después, visita a la madre de Zell y habla con ella.



Luego vete al hotel para hablar con el comandante.



Ve al puerto y habla con los dos guardas hasta que te digan que el comandante acaba de terminar de pescar.



Después, habla de nuevo con la madre de Zell.



Dirígete a la estación de trenes y habla con el revisor.



Vuelve a el puerto y habla con el soldado del perro y utilízalo para que te lleve hasta el comandante.



Te llevará de nuevo hasta la estación de trenes, del vagón saldrá Trueno, síguele hasta el hotel.



Allí te enfrentarás a Trueno y dos soldados de Galbadia; mata a uno de ellos y deja el otro para extraerle la magia Cura. Para terminar con Trueno primero extrae de él la magia Coraza y aplícala en tu equipo, después atácale con tus G.F, con todos menos con Quetzal, ya que le darías más vitalidad, tampoco lo hagas con magias Electro.

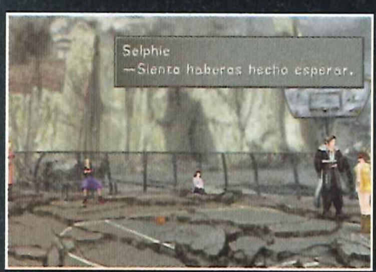


Cuando termines con éste, tendrás que combatir con Viento y Trueno; para terminar con ellos debes extraer de Trueno la magia coraza y aplicarla en todo tu grupo, después extrae de viento el G.F Eolo, a continuación acaba primero con Trueno mientras extraes de Viento la magia Cura y luego acaba con Viento. Recuerda que no debes utilizar magias o G.F relacionados con el viento o la electricidad ya que les darías vitalidad.

18. EL JARDIN DE TRABIA


Sube de nuevo al Jardín y pon rumbo al Jardín de Trabia que está situado en un gran continente al Norte de Balamb, está oculto entre unas montañas, si tienes problemas para encontrarlo mira el mapa de la pantalla.

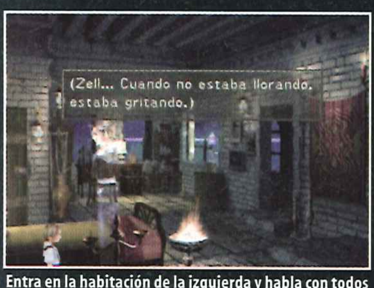

Sigue a Selphie, la encontrarás hablando con una amiga, extrae la magia Electro++ y habla con ella.



Espera a Selphie en la cancha de baloncesto que está situada a la izquierda de Trabia.



Baja las escaleras y dirígete a la playa para hablar con tus amigos.

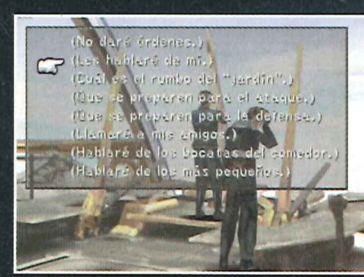


Entra en la habitación de la izquierda y habla con todos los niños que hay presentes.



19. EL GRAN COMBATE

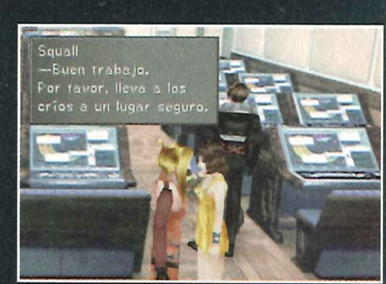

Dirige el Jardín hasta la casa de Edea, que está situada en el continente situado más al Sur.



Después de ver el Jardín de Galbadia, tendrás que dar unas órdenes a tus muchachos: Que se preparen para el ataque y la defensa (Hablaré de los más pequeños).



Si quieres terminar fácilmente con estos soldados, enlaza la magia Muerte a tus ataques y acabarós con muchos de ellos de un solo ataque.



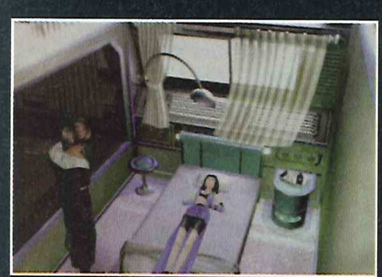
Habla con los niños que hay en el segundo pasillo del aula.


Una vez hayas entrado, salva la partida y ve a buscar las tres llaves tarjetas. Para encontrar la primera debes coger el pasillo de la izquierda y subir las escaleras hasta la segunda planta.



Después gira hacia la izquierda y abre la primera puerta que encuentres a la derecha, te encontrarás un chico que te dará la primera llave.

20. LA CASA DE EDEA


Después de despertar, baja a la enfermería a ver a Rinoa.


Ve a la casa de Edea.



Habla con Kramer y Edea, yte contarán la historia de Artemisa; si quieres conseguir la carta de Edea juega con esta a las cartas.

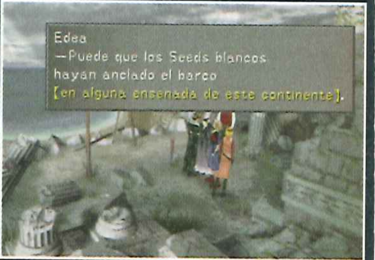

A continuación deberás visitar a Rinoa a la enfermería.


Aparecerás como Laguna, en la siguiente pantalla rodando una película; colabora con el director.


Cuando te des cuenta de que ese es un Dragón de verdad, no tendrás tiempo de escapar. Lucha con él utilizando los botones que te indica, uno para defenderse y otro para atacar; no es difícil.



Después de este sencillo combate, llega la hora de la verdad. Para hacer que el Dragón muerda el polvo debes utilizar a Shiva y magias de Hielo, no olvides que absorbe ataques elementales del fuego y el viento, y si se las lanzas le curarías.



Despertarás en la enfermería, vuelve a la casa de Edea y pon atención a las órdenes que recibas.



Busca a Zell que está en el patio, luego vuelve al puente de control.



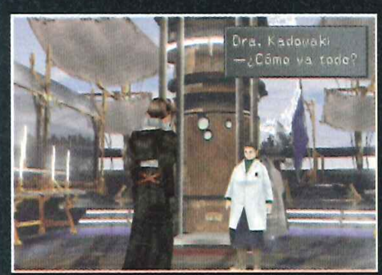
Lleva al grupo de Zell al exterior del patio.



Busca a Squall cerca de la puerta de salida del Jardín.



Guía a Squall hasta el aula del nivel dos, allí tendrás que luchar contra los soldados que invaden el jardín.



Vuelve al puente de control y habla allí con la doctora Kadowaki.



Dirígete ahora a la terraza del segundo piso. Cuando te enfrentes con el soldado en el interior del Jardín, abre la puerta de emergencia y terminarás con él.



La pelea aérea en el exterior no será difícil, limítate a cubrirte y a golpear.



Después de rescatar a Rinoa corre hacia la izquierda para entrar en el Jardín de Galbadia.



Baja de nuevo a la primera planta y atraviesa la pista de Hockey, en al primera habitación te darán la segunda llave tarjeta.



Sube hasta la tercera planta y dirígete hasta la sala principal y enfréntate a Cerbero.



Para terminar con este "chucho" debes estar seguro de que nadie en tu grupo tiene enlazada la magia electro, ya que le sanará. En principio no es difícil, tan sólo debes actuar rápidamente cuando se aplique la magia Triple, entonces deberás aplicarle la magia antimagia.



Después, debes coger el pasillo de la izquierda, y en alguna de las habitaciones está la tercera llave tarjeta.



Vuelve a la sala principal, coge el pasillo de la derecha, súbete en el ascensor y encontrarás a Seifer y a la bruja.



El combate con Seifer no es muy difícil siempre y cuando tengas a todos tus personajes llenos de vitalidad. Para terminar con él extrae y aplica la magia Prisa, después utiliza lo que quieras para acabar con él.



Ve al auditorio y te encontrarás de nuevo con la bruja y Seifer.



Para poder luchar contra la bruja debes hacerlo primero contra Seifer por segunda vez, empleando la misma estrategia. Después, Edea tomará su lugar. Esta vez no utilices el G.F Espejo, ya que sería inútil, utiliza ataques físicos y al G.F Diablo para terminar rápidamente con ella. Antes de comenzar, enlaza la magia muerte a tu defensa, te sacará de muchos problemas.

21. EL BARCO DE LOS SEEDS



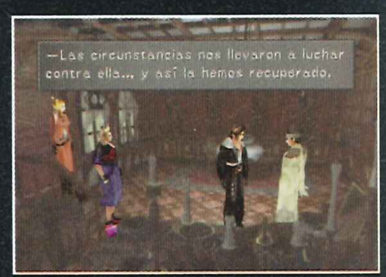
Ve al puente de mando y pon rumbo al barco de los Seeds blancos que está anclado en medio de uno de los continentes del Sur. Si tienes problemas consulta el mapa, y agudiza tu vista porque está escondido.



Cuando termine de hablar el líder de los Seeds Blancos no le dejes escapar y síguele.



Habla con Zone y Watts que se encuentran en el barco.



Después, entra en el camarote del jefe de los Seeds Blancos, entrégale la carta de Edea y habla con él.

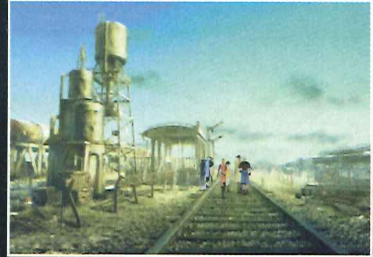
22 ESTHAR



Vuelve a la enfermería y coge a Rinoa.



Sal del Jardín y sigue recto.



Sigue a todos tus amigos por las vías del tren hasta que salgas de la estación.



Justo detrás de ti se encuentra el Great Salt Lake; lo tendrás que cruzar para llegar a Esthar.



Para cruzar el lago debes seguir siempre hacia delante sin torcer.



Hasta llegar a un precipicio. Cuando lo hagas, gira a la izquierda.



Inmediatamente te encontrarás con Abadón. Si quieres terminar fácilmente con él utiliza una cola de Fénix, caerá fulminado. Abadón es débil contra las magias de Piro y Sanctus, pero si lo que quieres es hacerle mucho daño, utiliza la habilidad de tus G.F recuperar; así le quitarás 9 999 puntos de una tacada.



Después te encontraras con un falso abismo, falso porque cuenta con una puerta oculta; acércate y lo verás.



Una vez dentro debes seguir siempre hacia delante hasta encontrarte un transportador.



A continuación encarnarás a Laguna; habla con los guardias hasta que se vayan.



Después habla con tus compañeros de fatigas un par de veces. Y termina con los guardias que te salgan al paso.



Coge el transportador y sube arriba.



Espía lo que el señor Odine y sus compañeros están hablando.



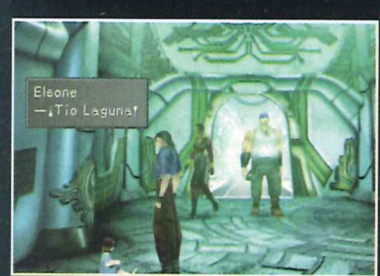
Vuelve a la planta de abajo y termina con los guardias. Luego sigue a Odine hasta su coche.



Sube en el transportador que hay colocado en el centro de la habitación.



Entra por la puerta y realiza unas variaciones en el panel de control.



Baja de nuevo entra a la habitación y rescata a Eleone.



Sal de la habitación y dirígete al transportador que lleva a la salida por la derecha.



Cuando estés fuera, gira de nuevo a la derecha y sigue todo recto hasta encontrarte otro transportador; súbete en él y no te bajes hasta la segunda parada.

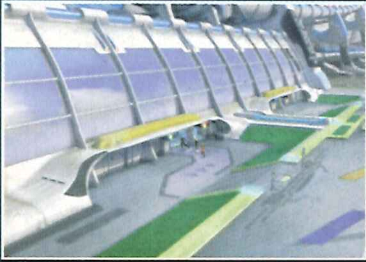


A continuación baja las escaleras y alquila un vehículo.

You'll find me.

23. LA BASE LUNAR


Sal de Esthar y ve a la base Lunagate; si no puedes encontrarle te puedes guiar por el mapa.


Deja el coche en la puerta y entra en el edificio.



Sigue a la recepcionista hasta la sala de control.



Una vez dentro, habla con el técnico y dile que estás dispuesto a todo. A continuación, entra en la lanzadera.


Sal con Zell de la base y dirígete de nuevo la ciudad de Esthar.



Sube las escaleras, monta en el transportador y pon rumbo el Laboratorio del Dr. Odine.



Baja las escaleras, sigue el pasillo hasta el final, sube el ascensor y escucha lo que el Dr. Odine tiene que decirte.



Sal del Laboratorio y busca el primer punto de control.



El primer cruce que te encuentre debes tomarlo hacia la derecha.



Más adelante, cuando te encuentres un transportador, sube por él y sube las escaleras que hay detrás de él.



Después, sube las escaleras y coge el camino que hay a la izquierda.

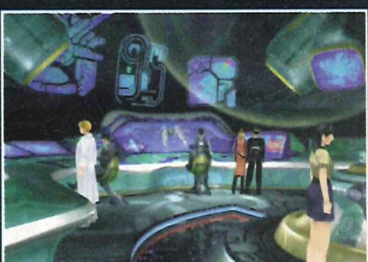


Termina con un par de soldados y ya podrás entrar en el Lunatic Pandora.


Sube las escaleras y coge el ascensor Nº 1.


Cuando estés dentro de la cueva no te desvíes, sigue siempre hacia delante.


Sigue a Piet hasta la enfermería y deja allí a Rinoa.


Luego vuelve a seguir a Piet, esta vez hasta el centro de control, y mira las evoluciones de la Luna.



Pregúntale a Piet por Eleone y ve a buscarla; ella se encuentra subiendo las escaleras al final del pasillo. Después, ve con Eleone hasta la enfermería.



Intenta detener a Rinoa para que no salga al espacio.

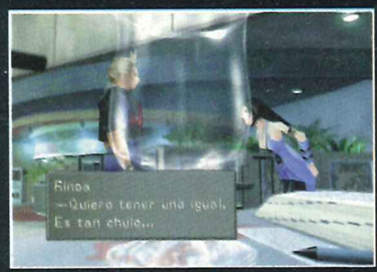

Ponte un traje de astronauta que hay en esta taquilla y sal a buscar a Rinoa; aunque te des prisa, no podrás salvarla.



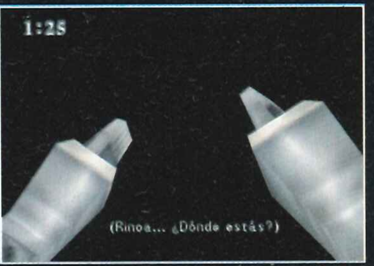
Vuelve al centro de control y habla con Eleone.



Sube con los demás al transbordador de rescate y habla con Eleone.



Te enviará al pasado de Rinoa.



Después tendrás que rescatar a Rinoa en el espacio. Para ello debes girar hasta que ella esté enfrente de ti.



24. LAGUNAMOV


Baja las escaleras y dirígete rápidamente a la puerta que hay atrás sin enfrentarte al monstruo.


Después te encontrarás con otro monstruo en la siguiente puerta, esquívalo también.


Cruza de puerta a puerta sin enfrentarte a el Gestalts púrpura.



Coge la puerta de la derecha, acaba con el Gestalts de color amarillo y lee el informe de la nave.



Termina con los dos Gestalts de color púrpura en primer lugar, el primero se encuentra en el pasillo por el que has pasado, el segundo está en el hangar.


Después encárgate de los Gestalts de color rojo, uno se encuentra en el pasillo, el otro está en el puente donde divisaste por primera vez uno de estos bichos.


Luego dirígete a la zona donde has entrado vestido de astronauta, te encontrarás un Gestalts de color amarillo, el otro está en la cabina de la nave, mátalo también.


Tan solo nos quedan dos bichos verdes, uno se encuentra en la puerta situada a la derecha en el hangar, el otro está en el ascensor del puente de mandos.



Sube a la cabina de mandos y pon rumbo a casa.

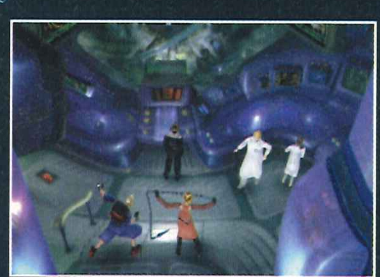

Ve a la cabina de la nave.





25. EL PABELLÓN DE LA BRUJA

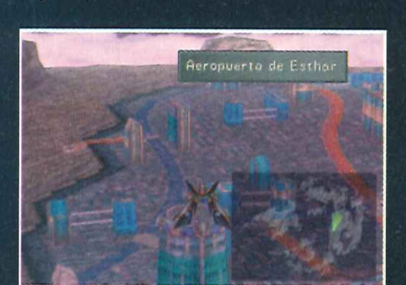

Ve volando con el Lagunamov hasta el pabellón de la bruja; si no lo localizas hecha un vistazo al mapa que hay en la pantalla.


Sube las escaleras, entra en el centro de control y salva a Rinoa. Después, sal por la puerta y sube al Lagunamov.


Ve a la casa de Edea.



Sigue al perro y habla con Rinoa.



Aparca el Lagunamov en el aeropuerto de Esthar.


Sal del Lagunamov, gira a la izquierda y sigue de frente hasta encontrarte con el palacio presidencial.


Una vez dentro, sigue el pasillo hasta el final; allí te encontrarás una puerta custodiada por dos guardias; entra en ella.



Después de hablar con Odine, Laguna nos explicará el plan en el Lagunamov.

26. LUNATIC PANDORA


Lleva el Lagunamov hasta el Lunatic Pandora que está en el Tears Point.



Al bajar te encontrarás con Viento y Trueno. Para terminar con estos dos elementos debes adoptar la misma estrategia que en la otra batalla, pero esta vez ten en cuenta que los dos ahora son mucho más fuertes. Para empezar con buen pie utiliza el G.F. Helltrain; su ataque alterará varios estados de los jefes, y recuerda que tanto Diablo como Cactilio les hacen mucho daño.


Ve hacia el fondo y gira a la izquierda.



Escucha la conversación de Biggs y su subordinado. Después sube las escaleras.


Sigue hacia delante hasta encontrarte con el ascensor Nº 2, cógelo y luego cámbiate al Nº 1.


Una vez abajo, ve siempre hacia delante hasta que te encuentres con IB-B.



Para terminar con este engendro debes utilizar a Quetzal y magias Trueno, y ten mucho cuidado con sus ataques; son irresistibles.


Después sigue hasta el final del pasillo, allí te estará esperando Seifer.



En esta batalla Seifer no es una seria amenaza. Utiliza magia Bio para terminar con él rápidamente, pero no olvides extraerle el mayor número de magias Aura; estas magias te servirán para acelerar el proceso de hacer Límite con tu personaje.

27. ADEL

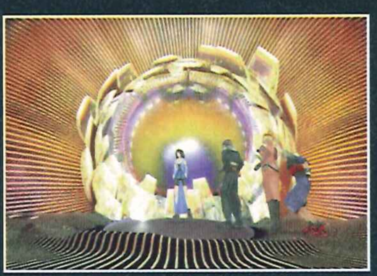

Vuelve hacia el lugar donde peleaste con IB-B y sube por el puente que ha aparecido; arriba tendrás que enfrentarte contra Adel.



Para derrotar a esta temible bruja, debes extraer de Rinoa la magia Revitalia y aplicarla a todos los miembros de tu grupo, incluida Rinoa. Luego centra todos tus ataques en Adel, sin olvidar que debes utilizar ataques físicos normales, ya que la magia es insuficiente.



28. EL MUNDO COMPRIMIDO


Cuando venzas a la despiadada bruja, te introducirás en el mundo del tiempo comprimido.



Cruza la puerta y te encontrarás con la primera de las tres brujas a las que te vas a enfrentar. Para vencerla utiliza ataques físicos y no tendrás problemas.



Esta segunda bruja tampoco te creará demasiados problemas, ya que si utilizas ataques físicos no te será difícil vencerla.

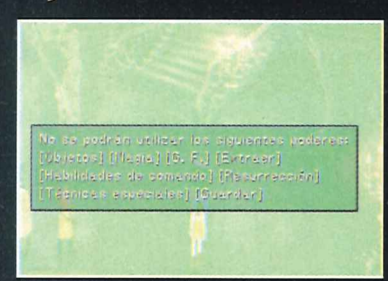


Ésta es la bruja más difícil con la que te enfrentarás, así que aprovecha para extraer de ella magia Sanctus, y ten mucho cuidado con sus contraataques. Cuando la bruja comienza la cuenta atrás desde cinco, debes curar rápido a todo tu grupo, ya que está preparándose para lanzar la magia Artema.


Después de eliminar a la última bruja debes dirigirte a la playa donde te encontrarás con los Seeds blancos aniquilados.

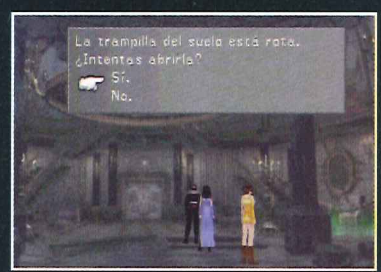

Gira a la derecha y cruza toda la playa hasta que veas una gran cadena gigante, sube por ella hasta la era de Artemisa

29. LA ERA DE ARTEMISA



Al entrar en el edificio verás que te han quitado algunos de los poderes; para recuperarlos tendrás que enfrentarte a ocho monstruos.


Sube las escaleras y te encontraras con Andro. Éste jefe es el más fácil de todos, así que antes de enfrentarte a él comprueba que tienes enlazadas las magias Hielo ++ a la defensa.



Después de vencer a este engendro, cruza la puerta que hay enfrente, pasa por encima de la lampara y caerá hacia abajo; verás que hay una trampilla en el suelo, intenta abrirla y te encontrarás con el Neodragón.



Para vencer a esta bestia alada debes estar seguro de que tienes enlazadas magias Trueno, ya que si le atacas físicamente te contraatacará con la ultradescarga. Si tienes enlazadas magias Trueno a tu defensa, en vez de quitarte vida te la sumará. Sus debilidades son fuego y hielo. Cada vez que lo golpeas, su debilidad cambia de uno a otro.


Entra por la puerta que hay al final y baja las escaleras, después cruza la puerta que se encuentra al fondo.


Dentro encontrarás una galería de arte; inspecciona todos los cuadros que encuentres hasta que des con uno que no tiene título.

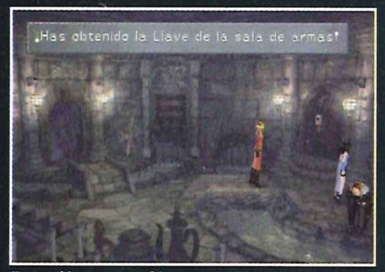


El título del cuadro es: VIVIDARUM et INTERVIGILIUM et VIATOR.



Ahora te enfrentarás con Dolmen. Para vencerle debes comenzar la batalla utilizando el G.F Helltrain, después utiliza a Eolo y Cactilio, pero ten mucha paciencia, ya que este monstruo es el que más Vitalidad tiene.


Te encontrarás en un puente de madera, al final del cual se encuentra en el suelo una llave; para cogerla sin que se te caiga debes de cruzarlo con el botón de andar pulsado.



Tanto si has conseguido coger la llave sin que se caiga como si no, debes de bajar a las mazmorras; si se te calló la llave, la encontrarás en el agua.



Utiliza la llave para entrar en la sala de armas que se encuentra en la habitación de la derecha.



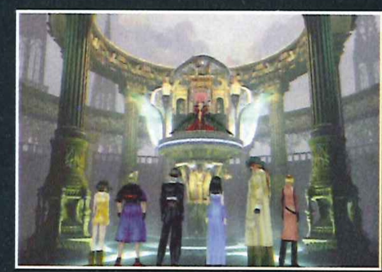
Dentro encontrarás a la Gargantúa; para vencer a este monstruo debes tener enlazado a la defensa de tus personajes la magia Tierra, y la magia Locura a su defensa de condiciones. La forma de pelear de este diabólico personaje es muy parecida a la de Cristalino, así que ten mucho cuidado con sus contraataques.


Sal de la sala de armas y dirígete hacia el puente en el que se encontraba la llave, pero esta vez crúzalo y pasa por la puerta de la izquierda.


Sube por las escaleras de caracol hasta que te encuentres con una lámpara que va de un lado para otro; súbete en ella y te llevará hasta una puerta en el otro extremo, cuando la cruces te encontrarás con Tiamant.



Antes de hacer nada debes extraer el G.F Eden, después aplica en todo tu equipo la magia Coraza que los ayudará cuando Tiamant ataque con su Fulgor negro, después limítate a atacarle con tus G.F, con todos menos con Eolo.


Sigue hacia delante hasta encontrarte un punto para salvar la partida; sálvala y cruza la puerta, detrás de la cual Artemisa te estará esperando.





Sube las escaleras y baja la palanca que está al lado de la luz verde, después cambia de equipo.



Sube las escaleras de la puerta principal y pasa por encima de la lámpara, que esta vez no se cae, y entra por la puerta que se encuentra al fondo. Allí mismo te enfrentarás con Cristalino.



Este engendro helado es inmune al hielo, así que no intentes atacarle con este elemento. Para acabar con él sin que te contraataque debes atacar siempre con tus G.F, especialmente con Diablo y Cactilio; también puedes utilizar la magia Gravedad, pero ten cuidado sus contraataques, que te pueden llegar a quitar hasta 3 000 puntos de Vitalidad.



Sal por donde has entrado hasta el pasillo principal y cuando llegues, gira a la derecha.



Sal por la puerta que se encuentra al fondo de la galería de arte y baja las escaleras para poder entrar por el centro de las mismas a las mazmorras.



Pasa por la puerta de la izquierda y verás que un cadáver tiene en su poder una llave, cógela.



Un monstruo llamado Gigante aparecerá en la celda. Para terminar con el primero, utiliza el G.F Helltrain, para cegarle y bajar sus defensas; después puedes atacar con el G.F Diablo y con magias de Gravedad; los ataques físicos no servirán de mucho en este combate.



Dirígete de nuevo a la sala donde está la trampilla, cruza la puerta que está al fondo, donde verás una fuente y un arco al fondo de la pantalla; crúzalo y sube por las escaleras.



En la fuente que hemos dejado atrás se encuentra la llave de la sala del tesoro. Dirígete a la puerta que está a la derecha en el pasillo principal.



Avanza hasta que te encuentres en el pasillo que tiene los arcos gigantes, a la izquierda encontrarás la entrada a la sala del tesoro.



Al entrar encontrarás un puzzle, y debes de dejar todos los cofres abiertos; la combinación para abrirlos todos es: enumeramos los cofres de derecha a izquierda, siendo el de la derecha el 1 y el de la izquierda 4. Mueve a 1 y 2, mueve a 1, 2 y 3, mueve a 2, 3 y 4, mueve a 3 y 4.



Si lo has hecho bien se abrirán todos los cofres y te enfrentarás contra Catoblepas. Para vencerle debes enlazar a tu grupo la magia Electro a la defensa, y comenzar atacando con el G.F Helltrain para cegarlo y relentizarlo, después utiliza a los G.F Hermanos y Leviatán, pero sobre todo no utilices a Quetzal, ya que lo curaría.



La bruja Artemisa aparecerá de cuatro formas distintas, así que antes de pelear con ella asegúrate de que todos tus G.F están enlazados con los miembros del equipo con el que vas a luchar. Para terminar con la primera Artemisa utiliza ataques físicos, que la causan mucho más daño que los mágicos.



Ahora Artemisa utiliza un monstruo volador para pelear en su lugar; con mucha paciencia, aplicando a todo tu grupo la magia coraza y atacando con tus G.F, seguro que le vences.



Artemisa se ha unido a su temible monstruo, ahora la cosa se está poniendo realmente fea; para vencerle utiliza tus G.F y ataques físicos.



El último combate será el más difícil de todos, procura que los miembros de tu grupo tengan la Vitalidad al máximo, y prepárate para el combate final.



STAR WARS FORCE COMMANDER

El principio de una nueva era

«Force Commander» era uno de los títulos más esperados de la temporada. Tal y como prometieron sus creadores, recoge lo mejor de todos los juegos de campañas publicados hasta la fecha, con el carisma añadido de cualquier producto que tenga algo que ver con «La Guerra de las Galaxias». Porque en «Force Commander» las unidades y los personajes son esos que tantas veces has visto en el cine. ¿O es que nunca has pensado en dirigir el ataque a la base rebelde en el planeta helado de Hoth, que abre «El Imperio Contraataca», o en protagonizar la destrucción del búnker generador de escudo junto a los ewoks en Endor?; ¿o acaso nunca te has preguntado qué pasó después de la destrucción de la segunda Estrella de la Muerte? Pues estos son algunos de los escenarios que podrás vivir en «Force Commander». Que la fuerza te acompañe.



En la primera misión a nuestras órdenes, tendremos que encontrar una cápsula de salvamento rebelde.



En esta fase tendremos que localizar la oruga de tierra en la que viajan los androides.



Las emboscadas en los desfiladeros serán continuas, así que habrá que tener especial cuidado para no caer en ellas.

El programa «Force Commander» está estructurado en dos campañas consecutivas: la primera, en la que controlaremos las Fuerzas Imperiales, y la segunda, en la que dirigiremos las de la Alianza Rebelde. No se puede cambiar el orden porque ambas campañas se encuadran dentro de una historia, y son protagonizadas por el mismo personaje: Brenn Tantor. Tantor es hijo de un piloto imperial que murió derribado por los rebeldes mientras trataba de hacer llegar un transporte hasta Graal´diin. Sus hijos, Breen y Dellis, siguieron sus pasos y se inscribieron en la academia militar. Pronto fueron asignados a un escuadrón de tropas de choque y destinados a Kalaan. Allí, ante la muerte del oficial superior, Breen asume el mando y conduce a su pelotón a la victoria. Pronto es ascendido a teniente y enviado, junto a su hermano Dellis, hasta Tatooine, para realizar maniobras de entrenamiento.

IMPERIO

MISIÓN 1: ENTRENAMIENTO (1)

Estamos en Tatooine, haciendo maniobras de entrenamiento con un pequeño pelotón. Un oficial superior interrumpe nuestras maniobras con un mensaje urgente. Hay que localizar una cápsula que acaba de escapar de una nave rebelde capturada por nuestras tropas. La cápsula se encuentra en la parte Oeste de nuestra posición inicial en el mapa (entendiendo, a partir de ahora, por Oeste la parte de la izquierda del mapa pequeño; por Norte la de arriba; por Sur la de abajo, y por Este la de la derecha).

MISIÓN 2: ENTRENAMIENTO (2)

Descubrimos que en la cápsula viajaban dos androides con información robada al Imperio. Los androides han caído en manos de los moradores de las arenas. Se sospecha que viajan en una oruga de tierra. Nuestra misión es localizarla. Buscamos las huellas de la oruga de tierra al Este de nuestra posición y las seguimos. En el camino tendremos que atravesar un desfiladero plagado de tusken, que intentarán detenernos. Una vez que encontremos la oruga, introducimos a Dellis en ella, pero procuraremos que entre con algunos soldados para eliminar a los enemigos del interior.

En la primera misión habrá que localizar una cápsula rebelde que acaba de escapar de una nave rebelde interceptada

MISIÓN 3: ENTRENAMIENTO (3)

Los androides no están en la oruga, parece que han sido vendidos a un nativo granjero. La misión se complica y ahora nos proporcionarán un centro de mando para poder solicitar refuerzos. Mientras recibimos las instrucciones veremos pasar delante un vehículo con un personaje que se parece sospechosamente a Luke Skywalker. Desde el momento en que se instale la base recibiremos tímidos ataques de los tusken; no los subestimes, pueden tomar la base y eliminar tu posibilidad de obtener refuerzos. Introduce a Dellis en el transportador de tropas para evitar que sufra daños. En «Force Commander» no hay recursos que cosechar, las estructuras y unidades se obtienen con los puntos de mando, y los puntos de mando se obtienen eliminando unidades o estructuras enemigas o cumpliendo objetivos secundarios de la misión. Usa infantería para buscar la casa de Ben Kenobi (pueden moverse por terreno accidentado) y deja los vehículos cerca de la base para protegerla. La casa de Kenobi se encuentra al Noroeste de tu posición inicial y el campamento jawa al Sudoeste. Lleva a Dellis hasta allí y hazle entrar en la casa –como siempre, acompañado–. Sólo te servirá para comprobar que los androides han escapado en una nave pirata. Te acaban de ascender a capitán. Debes regresar para destinarte a una nueva misión.

MISIÓN 4. ASALTO EN RUUL (1)

Nuestra nueva misión es ocupar un complejo informático rebelde rodeado de búnkers. A partir de ahora tendremos que decidir las fuerzas con las que descenderemos para cumplir cada misión. Nada más aterrizar, sitúa a dos soldados en el AT-ST y agrúpalo junto al AT-PT; te vendrá muy bien para afrontar las pequeñas y continuas escaramuzas de los rebeldes a tu recién estrenado centro de mando. A medida que vayas resistiendo los ataques irás acumulando puntos de mando. Ocupa el búnker situado al Oeste de tu posición, frente a la base. Ocupar estructuras también te proporciona puntos. Solicita varios AT-PT porque de momento sólo tendrás que enfrentarte a la infantería y los AT-PT son realmente efectivos contra la infantería –aunque muy vulnerables frente a otros vehículos–. A medida que vayas acumulando una buena fuerza, avanza con cuidado por el territorio oculto del mapa. Lo encontrarás plagado de soldados de la resistencia y de defensas (búnkers, torretas). Mucho mejor que destruir las estructuras enemigas es ocuparlas con infantería. Lleva a tus tropas en un vehículo de transporte hasta las estructuras defensivas para evitar que sean eliminadas por el camino y luego introdúcelas en el edificio. Al Norte de tu posición se encuentra el centro de mando rebelde, poco protegido. Es un objetivo secundario, pero tomarlo te dará puntos de mando para poder afrontar el ataque al complejo informático, rodeado de defensas. Lo mismo para los centros mineros. Procura entrar a los edificios hostiles con el



Para superar esta fase necesitaremos un centro de mando que nos será enviado desde el destructor más cercano.



Uno de los centros de mando rebeldes. En las primeras misiones serán enemigas, pero más adelante cambiaremos de bando.



Nuestras tropas se enfrentan a las defensas rebeldes en una lucha sin cuartel para abatirlas.

LAS DIFERENTES UNIDADES

UNIDADES DEL IMPERIO



AT-AA (antiaéreo): Esta unidad, aunque es poco versátil (sólo sirve para atacar unidades aéreas), es muy efectiva y rápida. Será indispensable para proteger a nuestros AT de los Speeders y los Y-Wing rebeldes.

AT-AT: Ésta es la unidad de tierra más poderosa de todo el juego. Su blindaje es el de una estructura, y su potencia de fuego resulta sencillamente espectacular. Su habilidad secundaria, el cañón de rayo Chin, destruirá de un disparo cualquier unidad enemiga. Además, puede transportar hasta seis soldados.



AT-PT: Un clásico. Muy eficaz contra la infantería pero vulnerable cuando es atacado con armas antivehículo.

AT-ST: Transporte blindado de tropas con fuego de medio alcance. Es rápido y aguanta bien los ataques de otros vehículos.



Soldado Dewback: Solamente se puede usar en planetas de clima muy seco. Hábil contra la infantería, aunque demasiado lento.

Artillería móvil: Hay que desplegarla para que esté operativa. Dispara proyectiles a gran distancia y será muy útil tanto para defender una zona como para apoyar el ataque de la infantería. Por contra es muy vulnerable.



Artillería pesada: Muy parecida a la artillería movil, aunque con mayor potencia de fuego y mayor alcance. Está sobre todo orientada para el ataque a estructuras fijas (edificios, torres defensivas).

Probot: Robot detector de las fuerzas imperiales. Se lanza directamente desde un Destructor Imperial y es muy útil para explorar territorios o para visualizar blancos a las unidades de artillería.



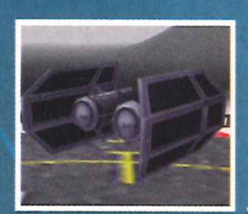
Moto jet: Es una de las unidades más rápidas en el campo de batalla. Sirve sobre todo para la exploración del terreno, aunque puede transportar a 2 soldados hasta cualquier punto del mapa.



Tropas de asalto: la infantería. Se utiliza sobre todo para tomar o proteger edificios. Tiene la habilidad secundaria del blaster aturdidor, cuando se trata de capturar a un enemigo en vez de matarlo.

TIE-Fighter: aunque no está diseñado para trabajar dentro de la atmósfera de los planetas, puede serte muy útil para hostigar a unidades rebeldes o como explorador. Su blindaje no es gran cosa y resulta muy fácil destruirlo.





TIE-Bomber: Esta unidad tiene una considerable potencia de fuego, aunque está totalmente indefensa si es atacada por unidades aéreas. Puede recargar sus bombas regresando al aeródromo.

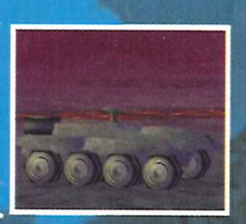
TRMB: Base móvil. Está diseñado para solicitar refuerzos sin necesidad de un centro de mando, aunque no sirve para pedir estructuras. Puede llevar hasta 6 soldados.

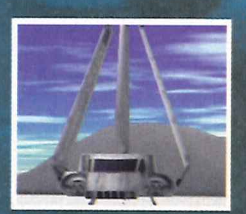




TR-SD: Este vehículo está fabricado con un solo propósito, desactivar el escudo de protección de unidades rebeldes o edificios. También dispone de un cañón de iones que inutiliza temporalmente a cualquier vehículo.

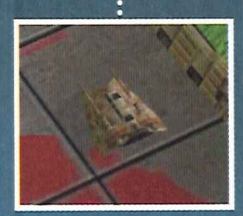
Transporte de tropas: su propio nombre indica su utilidad. Puede llevar hasta 6 soldados y dispone de un cañón antivehículo por si hay problemas durante el camino.





Lanzadera Tydirium: un transporte aéreo de tropas. Puede llevar hasta 6 soldados a cualquier parte sin importar los accidentes del terreno.

UNIDADES ALIANZA REBELDE



Speeder: Esta unidad está diseñada principalmente para atacar a unidades blindadas de tierra. Lleva dos potentes cañones delanteros y en la parte de atrás dispone de un cañón de remolque para hacer que los AT-AT imperiales caigan enredados en sus propias patas. Su blindaje es superior al de los TIE.



Moto jet Swoop: Es un medio de transporte rápido para un solo soldado en misiones de patrulla. No lleva armamento.



Infantería pesada: Especialistas en destruir vehículos imperiales. Dispara potentes granadas que resultan el terror de cualquier AT.



TRMB: Base móvil, similar a la del Imperio.

Infiltrator: Una vez que lo descubras no podrás pasar sin él. Esta unidad sólo sirve para capturar a los AT-AT o a los AT-ST. Si la utilizas bien te salvará la vida media docena de veces y te permitirá utilizar el arma más poderosa del Imperio contra sus propias tropas.



Soldado de asalto: Básicamente similar a la infantería del Imperio.



Lanzador de torpedos LORATUS: Muy parecidos a la artillería móvil imperial, aunque no necesitan desplegarse para actuar. Además pueden llebar una zona de minas para frenar el avance de las tropas enemigas.

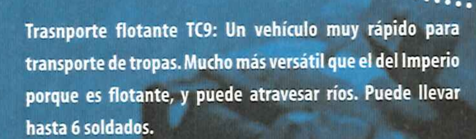


Y-Wing: Poderosa unidad ofensiva. Bombardea unidades de tierra, aunque no es muy rápida. Dispone de un buen blindaje además de escudos. Y su habilidad secundaria, el cañón de iones, puede inutilizar durante un tiempo cualquier unidad móvil, para bombardearla a placer.

Transmisor de interferencia de escáner LORATUS: Un especialista en confundir los sensores enemigos. Su mejor virtud es que permite ver zonas oscuras del mapa.



Tanque pesado de ataque Yutrane-Tackata T3B: Muy lento y pesado pero de gran potencia de fuego. Además lanza misiles de protones a gran distancia que te serán muy útiles para destruir torretas o unidades de artillería imperiales.



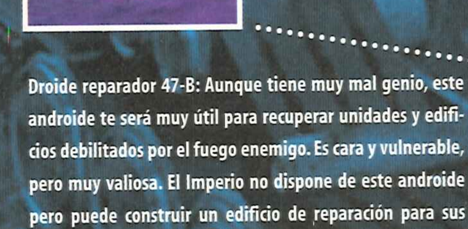


Trasnporte flotante TC9: Un vehículo muy rápido para transporte de tropas. Mucho más versátil que el del Imperio porque es flotante, y puede atravesar ríos. Puede llevar hasta 6 soldados.



Tanque flotante Yutrane-Tackasa T1-B: una unidad muy versátil. Puede atravesar ríos porque se desliza flotando por encima del terreno. Es rápido. Tiene armas tierra-tierra y tierra-aire. Contra infantería y aviación es muy efectivo. Contra otros vehículos resulta muy vulnerable.

Droide médico 2-1C: Puede curar a otros soldados. En el Imperio está posibilidad sólo se puede disfrutar construyendo un edificio: el hospital.





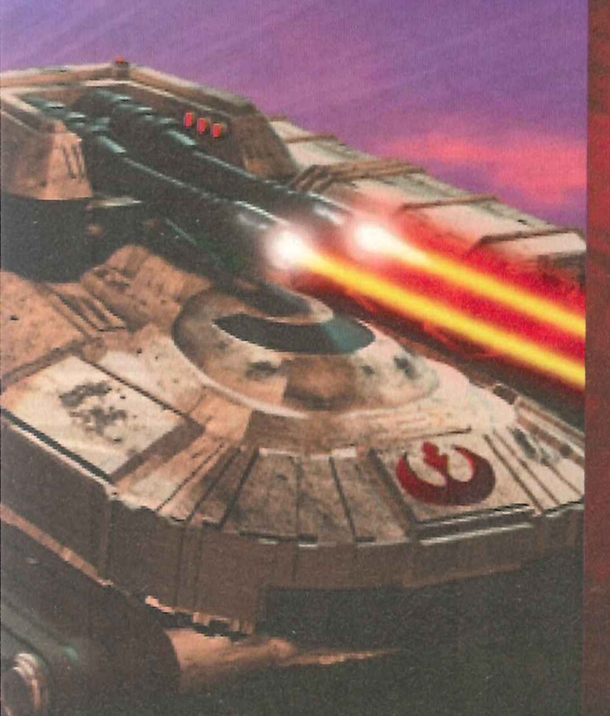
Droide reparador 47-B: Aunque tiene muy mal genio, este androide te será muy útil para recuperar unidades y edificios debilitados por el fuego enemigo. Es cara y vulnerable, pero muy valiosa. El Imperio no dispone de este androide pero puede construir un edificio de reparación para sus vehículos.

En «Force Commander» no hay recursos que cosechar, las estructuras y unidades se obtienen con los puntos de mando, y los puntos de mando se obtienen eliminando unidades o estructuras enemigas o cumpliendo objetivos secundarios de la misión


Éste es el primero de los repetidores que tendremos que colocar entre en complejo informático y la torre de comunicaciones.


La torre de comunicaciones. Nos permitirá establecer comunicaciones con nuestros superiores.


Los AT-PT patrullan pata evitar los ataques a nuestros repetidores, que son de gran importancia.



Procura entrar a los edificios hostiles con el máximo número de tropas posible: siempre habrá resistencia en el interior

máximo número de tropas posible, siempre habrá resistencia en el interior. Una vez que hayas tomado el centro de mando rebelde, avanza hacia el Este y sigue la carretera. El complejo informático está muy cerca de tu base, al otro lado de la montaña, pero tendrás que dar un buen rodeo para llegar hasta él. Introduce a Dellis, una vez que hayas eliminado la resistencia interior. Otro éxito más para tu fulgurante carrera de oficial del Imperio.

MISIÓN 5. ASALTO A RUUL (2)

Aunque ya tenemos los datos solicitados, el repetidor se ha estropeado. Hay una torre de transmisión a cielo abierto, no muy lejos de nuestra situación inicial. Tendremos que instalar pequeños repetidores entre el centro informático y la torre de transmisión. El problema es que los rebeldes se han hecho fuertes en la zona. La misión no parece fácil.

La torre de transmisión está al Norte de tu base. La zona está plagada de infantería rebelde y algún que otro tanque. Echa un vistazo con la motojet y luego manda un buen contingente de AT-ST y AT-PT para que Dellis pueda ir instalando los repetidores. Los rebeldes intentarán destruir los repetidores, así que no descuides su protección. Lo mejor es crear una buena fuerza inicial que escolte a Dellis (transpórtalo siempre dentro de un vehículo) para ir colocando los repetidores. Con los puntos de mando que vayas obteniendo solicita el edificio Control de Torreta. Eso te permitirá obtener estructuras defensivas. Coloca una torre anti-infantería al lado de los repetidores más cercanos a tu base. Te garantizarán un perímetro de seguridad y además evitarán la destrucción de los repetidores en una escaramuza rebelde. Con los más alejados tendrás que crear pequeños grupos de escolta de dos o tres AT-PT que patrullen entre uno y otro. Ten cuidado, los repetidores son limitados. Puedes obtener puntos de mando tomando estructuras de explotación minera rebeldes o búnkers. Sólo tienes introducir una buena fuerza de infantería que elimine la resistencia del interior. Cuando coloques la última antena, recibirás una comunicación directa del general Brashin. Te han ascendido a comandante, y a partir de ahora recibirás las instrucciones directamente del general. Nuestro antiguo superior, el capitán Tulon, ha sido..., reasignado.

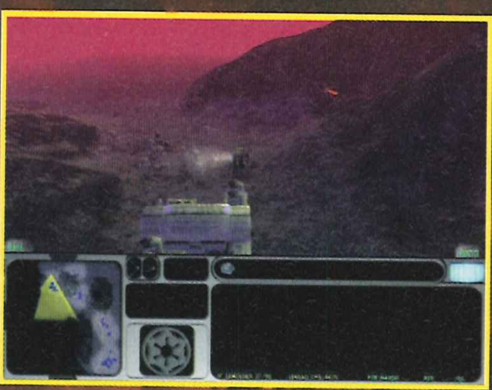
MISIÓN 6. CRISIS EN SARAPIN (1)

Los rebeldes han tomado varios colectores imperiales de energía en Sarapin, un planeta volcánico y desolador de aspecto infernal, pero rico en recursos minerales y energéticos. Tendremos que recuperar los colectores y eliminar la resistencia rebelde. Nada más aterrizar recibiremos continuos ataques rebeldes –al son de una insoportable banda sonora con guitarras eléctricas–. Construye las defensas al Sur, porque casi todos los ataques vendrán por ahí. Reúne una fuerza lo más numerosa que puedas de AT-PT, AT-ST, y Dewback y avanza hacia el Norte. Los colectores recogen su energía de los ríos de lava, así que para encontrarlos sólo tienes que seguir el curso del río. Llévate infantería en el transporte de tropas o en los AT-ST, porque la necesitarás para tomar los edificios y te servirán también para tomar las torretas defensivas del enemigo –mucho mejor que destruirlas, y además te proporcionará puntos de mando–. Y llévate también a Dellis en algún vehículo bien escoltado. Enseguida verás el primer colector con una pequeña guarnición rebelde, elimínala, ocupa el edificio y luego introduce en él a Dellis para que reprograme las computadoras.

El segundo colector lo encontrarás avanzando hacia el Norte, aunque el río de lava te obligará a dar un pequeño rodeo. Mucho cuidado con los tanques rebeldes, porque son muy efectivos contra nuestros AT-PT. No descuides la


En el planeta Sarapin tendremos que recuperar las centrales de energía tomadas por los rebeldes.

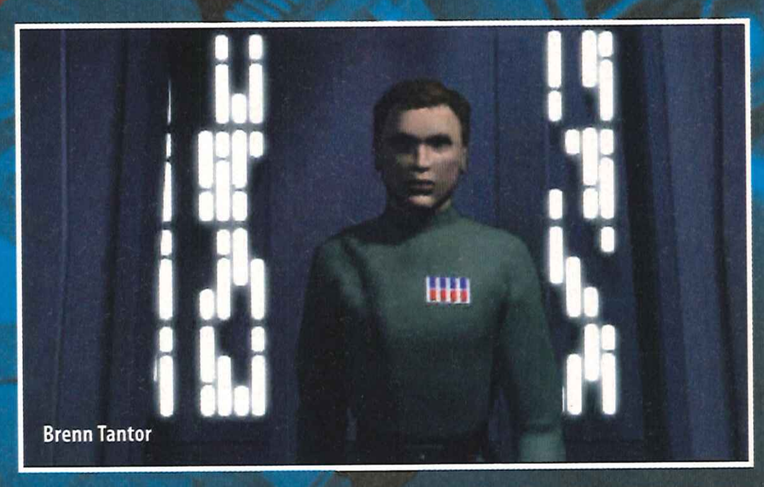

Este es el desolador escenario de la misión 6. Al fondo uno de los colectores de energía en disputa.


Una vez más, en esta misión seremos víctimas de una nueva emboscada por parte de las fuerzas rebeldes.


En esta misión contaremos por primera vez con el apoyo de artillería móvil y aviación.


Las tropas imperiales suben la rampa hasta la cumbre del volcán para tender su propia emboscada.


En la cumbre del volcán está la perforadora descontrolada, así que habrá que hacer algo para remediarlo.


Brenn Tantor


Dellis Tantor

LOS PERSONAJES

Brenn Tantor: Será nuestro alter ego durante todo el desarrollo de la aventura, tanto en el bando imperial como en el rebelde. Brenn nació en Garos IV, un próspero planeta que había sido afectado por una guerra civil. El Imperio restableció el orden e instaló un gobierno diseñado para mantener la paz en el planeta. El padre de Brenn se unió a la milicia imperial como piloto de carga, pero fue derribado por los rebeldes mientras llevaba un transporte a Graal´diin. Brenn se unirá a la milicia imperial unos años después. Durante su estancia en la academia destacó por sus habilidades tácticas. En una batalla, en Kalaan, muere el oficial al mando y Brenn dirige a sus compañeros brillantemente. El general Brashin le asciende a teniente y traslada a Brenn hasta Tatooine para realizar maniobras de entrenamiento, justo en el momento en que la princesa Leia manda a C3-PO y R2-D2 hacia allí en una cápsula de salvamento para buscar a Obi Wan Kenobi.

Dellis Tantor: es el hermano de Brenn, experto en lenguajes cifrados, computadoras y sistemas de seguridad y comunicaciones. Nos acompañará en las primeras misiones de la campaña y nos resultará imprescindible para resolver algunas situaciones difíciles.

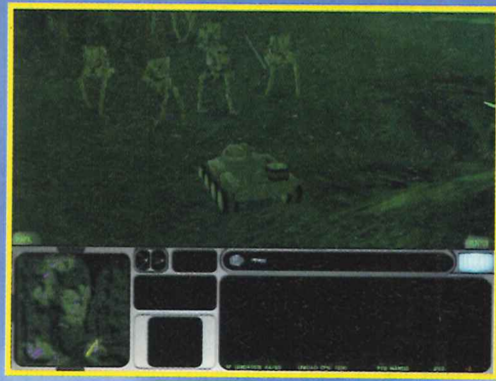
General Malcor Brashin: militar de carrera, competente pero no demasiado ambicioso. La muerte de su familia a manos de unos ladrones de Rodian, cambia su carácter y le convierte en uno de los más entusiastas fanáticos del nuevo orden. Con numerosas victorias militares a sus espaldas, Brashin se ha convertido en uno de los más respetados y temidos generales de todo el Estado Mayor del Imperio.

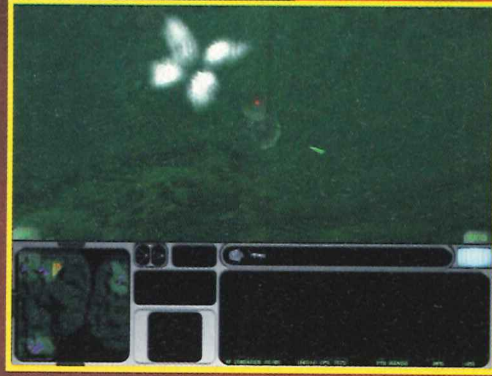
Capitán Beri Tulon: será nuestro mentor en las primeras misiones. Desciende de una familia de gran tradición militar. Es un oficial que se preocupa por ganarse la confianza de sus soldados, aunque esto le haya causado algún que otro problema con sus superiores. Sufrió un intento de asesinato en Khomm. El traidor fue denunciado y ejecutado, pero muchos soldados perdieron la vida en la emboscada. Desde entonces, Tulon solicitó abandonar las operaciones directas y dedicarse al entrenamiento de otros oficiales. Debido a su excepcional expediente, enseguida se le concedió el nuevo destino.

General Tyr Taskeen: a diferencia de muchos oficiales rebeldes, Taskeen nunca asistió a la Academia Militar ni fue miembro de la máquina de guerra del Imperio. Nacido en Alderaan, Taskeen se dedicaba a comerciar vendiendo vehículos en los puertos espaciales. Su negocio creció rápidamente y se convirtió en un hombre rico. Cuando se instauró el Imperio, se nacionalizó su empresa, tomando el control de todo su patrimonio. Muchos de sus empleados fueron esclavizados. Enfurecido, Taskeen volvió a Alderaan y se unió a la recién nacida Alianza Rebelde.


General Malcor Brashin y Capitán Beri Tulon


General Tyr Taskeen


El transporte de tropas con el Coronel rescatado se dirige hacia la plataforma de evacuación.


Un proyectil de artillería impacta justo al lado de una torreta rebelde. Hay que tener más puntería.


El centro de mando de las tropas rebeldes ha sido descubierto por nuestro TIE, con lo que será más fácil su destrucción.



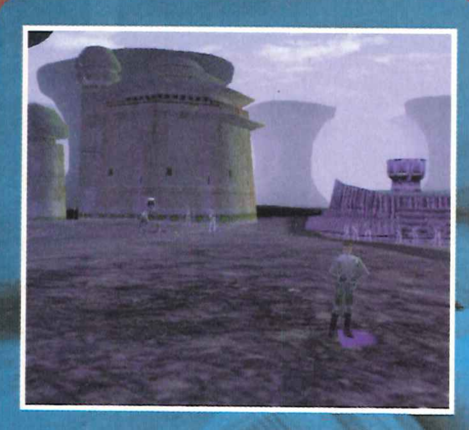
vigilancia de los colectores ya liberados, porque las tropas aerotransportadas y los tanques deslizantes de los rebeldes pueden cruzar el río de lava sin problemas. Antes del tercer colector tendremos que tomar un centro de mando rebelde que se encuentra en nuestro camino. El tercer colector está fuertemente defendido, pero no habrá problemas si llevas una unidad completa de vehículos imperiales. Mucho cuidado porque en el último colector nos enfrentaremos a un fuerte contingente de Speeders, contra los que sólo podremos utilizar AT-AA, eficaces vehículos tierra-aire, a los que siempre conviene llevar bien escoltados –son inútiles contra las unidades de tierra–.

En el último colector nos enfrentaremos a un fuerte contingente de Speeders, contra los que sólo podremos utilizar AT-AA, eficaces vehículos tierra-aire, a los que siempre conviene llevar bien escoltados –son inútiles contra las unidades de tierra–

MISIÓN 7. CRISIS EN SARAPIN (2)

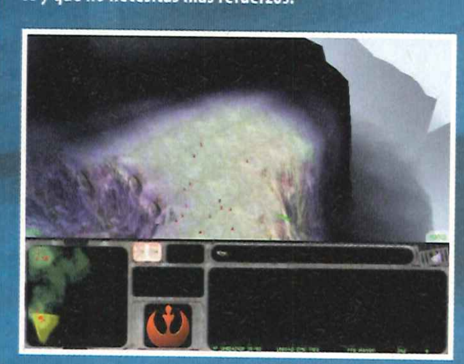
Los rebeldes han tomado una plataforma de perforación, han perdido el control de la perforadora y están desestabilizando la superficie del planeta. La perforadora es una inversión importante del Imperio y hay que recuperarla antes de que cause un daño irreparable. Tendremos que trabajar contrarreloj.

Mientras te defiendes de los ataques rebeldes, más peligrosos que en misiones anteriores, construye una Plataforma de Aterrizaje. Para ello tendrás que construir antes un Control Aéreo. Las unidades de artillería móvil te ayudarán a defender el centro de mando. Son muy contundentes y tienen un alcance espectacular. La plataforma te permitirá solicitar TIE-Fighters. Con los TIE-Fighters podrás explorar el terreno buscando la perforadora, que está situada en la boca de un volcán. Es mejor que no los uses si tienes vértigo porque te llevarán hasta lo más alto del mapa. Si quieres subir a Dellis hasta allí tendrás que despejar unas rampas construidas como acceso. Las rampas, por supuesto, están protegidas por tropas rebeldes, aunque no demasiado. Lo que más te tiene que preocupar es un aeródromo situado cerca de la cumbre, que te



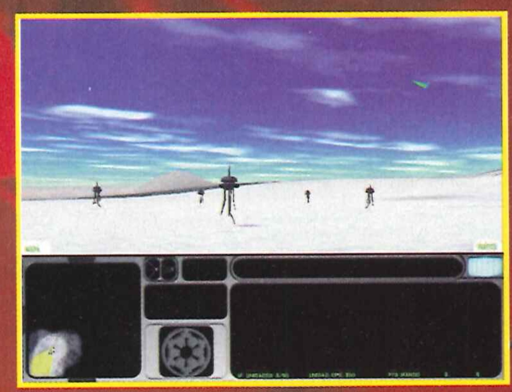
LA INFANTERÍA Y LOS EDIFICIOS

Como en casi todos los juegos de estrategia, la infantería es tan débil como necesaria. Es la única unidad, tanto en el Imperio como en la Alianza Rebelde, que puede penetrar en los edificios y estructuras y eliminar la resistencia interior. Asimismo hay que tener siempre el mayor número de soldados posible ocupando nuestros propios edificios, si no quieres que algún soldado enemigo lo ocupe sin disparar un solo tiro. La infantería también ofrece una posibilidad muy sencilla, aunque laboriosa, de conseguir puntos de mando sin perder recursos en escaramuzas. Una vez que hayas tomado un búnker o estructura del enemigo, haz salir a todos los soldados y luego haz que entren otra vez. Cada vez que realices esta operación recibirás algunos puntos de mando, no muchos. En «Force Commander» no hay recursos, recibes puntos de mando en función de los objetivos cumplidos o los enemigos eliminados, aunque en ocasiones, si tienes muchas unidades bajo tu mando, no te darán nada aunque te lo hayas "ganado", porque tus superiores considerarán que tu fuerza es más que suficiente y que no necesitas más refuerzos.




El ataque de nuestra aviación, con todos los dispositivos de TIE, es algo que no podrá defendrese fácilmente.


En la misión 9 de las tropas Imperiales, el propio Darth Vader nos dará las instrucciones pertinentes.


Los probots descienden para reconocer la superficie de Hoth, lo que nos facilitará las cosas.


Éstas que se pueden ver aquí son las tropas que nos hansido asignadas para poder cumplir la misión.


Nuestras tropas son bastante poderosas, pero no por ello invulnerables, así que habrá que cuidarlas.

mandará infinidad de Speeders para interceptar tu avance. Asegúrate de llevar un buen contingente de AT-AA. Una vez arriba, introduce a Dellis en la estructura; en su interior sólo encontrarás dos soldados enemigos. Cuando la perforadora esté controlada, el peligro habrá terminado, pero no la misión. Es hora de eliminar para siempre a los rebeldes de la faz de Sarapin. Tendrás que destruir todos sus emplazamientos, el aeródromo que se encuentra en la base del volcán y el centro de mando.

MISIÓN 8. LA TRAMPA DE YAVIN IV

Dellis, el hermano de Brenn, nos abandona y es destinado a otro batallón. Los dos hermanos se despiden, pero no hay mucho tiempo. Tenemos nuevas misiones que llevar a cabo. Aunque los rebeldes están huyendo de Yavin IV, todavía queda una pequeña base. Nuestra misión será eliminar cualquier estructura y unidad rebelde que todavía se encuentre en el planeta. Yavin IV es un planeta húmedo y nebuloso, lleno de pequeñas colinas y bosques, con lo que las emboscadas van a ser el pan de cada día en este escenario. Mientras exploras el terreno circundante a la base, recibes una comunicación: un oficial del Imperio, que huía de la destrucción de la Estrella de la Muerte, se ha estrellado con su nave al Noreste del mapa. A partir de ahora la prioridad número uno será el rescate del oficial. Tienes que darte mucha prisa en hacerlo antes de que caiga en manos de los rebeldes o la misión se irá al traste. Construye tres o cuatro TIE-Figthers y mándalos hacia la posición del oficial. Cuando llegues, recibirás puntos de mando y se te ordenará trasladar al oficial hasta una rampa de evacuación situada en la parte de abajo del mapa, al Este de la base. Usa los cazas para eliminar a los soldados rebeldes de los alrededores. El coronel se encuentra en una especia de valle al que sólo se puede acceder por un sitio. Deja los cazas sobrevolando en círculo alrededor del oficial para protegerlo; de momento no podrás hacer otra cosa.

Crea una unidad con varios AT-PT y AT-ST, un TIE-Fighter, tres o cuatro AT-AA (antiaéreos) y una o dos (los que puedas) unidades de artillería móvil; lleva infantería en los AT-ST por si tienes que tomar edificios rebeldes. Avanza con cuidado hacia el Norte, explorando territorio con el TIE. Cuando veas unidades enemigas, despliega la artillería, rodeada por los vehículos, y elimínala. Al Norte, se encuentra un aeródromo rebelde, defendido por algunas torretas, elimina las torretas con la artillería y luego manda los AT-AA para acabar con sus Speeder. Una vez hecho esto puedes destruir el aeródromo sin problemas.

Muy cerca del aeródromo, parapetado detrás de una montaña, se encuentra un tanque pesado de ataque que te hostigará con misiles muy potentes en cuanto intentes avanzar hacia el Este. Manda un Probot para examinar la situación y luego manda un par de cazas TIE. El tanque buscará el refugio de la base con las defensas antiaéreas, pero al menos te quitarás un problema de encima. Para atacar al centro de mando rebelde emplea la misma táctica que para el aeródromo: visualiza el objetivo con un "intrépido" TIE que esquive los disparos de las torretas, y luego destrúyelo con la artillería. Ocupa el centro de mando con las tropas. Ahora ya puedes concentrarte en el rescate del coronel. La plataforma de evacuación está protegida por dos tanques pesados e infantería. Elimina a los tanques con TIES y luego a la infantería con AT-ST y AT-PT. Ya puedes conducir al coronel hasta la plataforma de evacuación.

MISIÓN 9. LA BATALLA DE HOTH

Han pasado tres años desde que eliminamos a los rebeldes de Yavin IV.

En nuestra nueva misión nos llevaremos una sorpresa. Darth Vader está presente en la sala de estrategia mientras

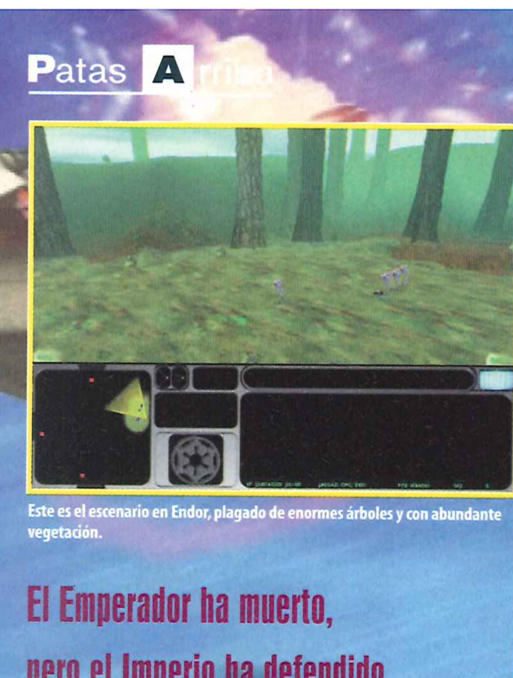
Los AT-PT son realmente efectivos contra la infantería, aunque muy vulnerables frente a otros vehículos




El generador de escudos rebelde no está excesivamente protegido, lo que nos dará la oportunidad de destruirlo fácilmente.


En esta misión nos enfrentaremos a los ewoks, en Endor. Pese a su tamaño, no deben ser menospreciados.

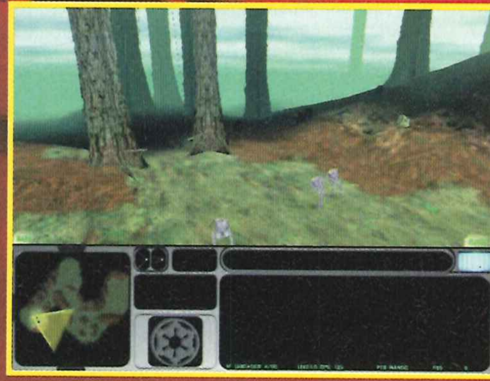
En esta misión, la décima del Imperio, sólo contaremos con tropas de infantería, motojets y AT-ST.



Este es el escenario en Endor, plagado de enormes árboles y con abundante vegetación.



Uno de los tres poblados ewoks que podremos destruir si queremos cumplir el objetivo secundario.



Aquí se puede apreciar una de las ingeniosas trampas que nos pondrán los pequeños ewoks.

El Emperador ha muerto, pero el Imperio ha defendido cada uno de los sistemas bajo su control con uñas y dientes



el general Brashin nos explica la situación. Se trata de dar un golpe definitivo a la Alianza Rebelde. Hay un importante puesto avanzado rebelde, en el que probablemente están escondidos los responsables de la destrucción de la Estrella de la Muerte. Se ha intentado bombardear la base, pero ha habido un error y los rebeldes han activado un escudo. Nuestra misión será destruir el generador de escudos, mientras se produce la invasión, para permitir que Darth Vader aterrice en el planeta helado de Hoth. ¿Te suena?

Tus decisiones en el hangar son ahora más importantes que nunca, porque no dispondrás de refuerzos. Los AT-AT (los caminantes) que llevas en esta misión son muy efectivos contra cualquier unidad de tierra o estructura, pero no llevan armas para las unidades aéreas. Los Speeders te hostigarán continuamente –incluso con el famoso cable para enredarte las patas– durante tu avance, así que es conveniente que lleves el mayor número posible de AT-AA (antiaéreos). Ellos serán tu única defensa contra sus ataques por aire. Prescinde de los AT-PT y los AT-ST, y si te sobran puntos de mando llévate también algo de artillería.

Olvídate de las unidades que te encuentres en el camino y avanza hacia la base rebelde. Cuidado con los tanques pesados que te bombardearán durante todo el trayecto. No intentes destruirlos, perderás recursos que luego te serán necesarios. Mantén a los AT-AA agrupados para hacer frente a los Speeders, que son la verdadera amenaza. Una vez en la base rebelde, usa la habilidad secundaria de los caminantes, que no es otra que el potente rayo Chin. Dispara con todos contra el generador de escudos. Cuando lo destruyas, Darth Vader bajará en persona, con un contingente de infantería, para tomar el centro de mando. Olvida ahora los AT-AA (aunque sea difícil), y casi olvídate de todo, y dirige, en medio del caos, a toda la infantería y al propio Dart Vader al interior del centro de mando rebelde. La lucha dentro será dura, pero Darth Vader inclinará la balanza a tu favor.

MISIÓN 10. SORPRESA EN ENDOR

Antes de empezar con nuestra nueva misión recibiremos la visita sorpresa de Dellis. Ha ascendido y ya es un oficial superior. Dellis está muy serio y parece preocupado por algo. Ha estado buscando en los archivos del Imperio y ha descubierto que nuestro padre no murió a manos de los rebeldes; fue ejecutado por perder su cargamento a manos de los piratas, para dar ejemplo al resto de pilotos de carga. Dellis piensa que sospechan algo sobre él. Le han asignado a un pelotón que tendrá que hacer frente a los rebeldes en una misión suicida. Probablemente no le volveremos a ver. Nuestra fe en el Imperio comienza a desmoronarse.

El Imperio está construyendo una nueva Estrella de la Muerte. Hay que instalar un generador de escudo en la luna santuario. Como hay tres emplazamientos posibles para la base, hay que explorar los tres y después informar sobre las posibilidades de cada uno de ellos. Nada más aterrizar, los nativos (los ewoks) de la luna, apedrean uno de nuestros transportes. Se nos ordena eliminar todos sus poblados. Aunque al principio nos mostramos reticentes a cumplir la orden, al final no tendremos más remedio que acatarla.

Nuestras fuerzas no son muy grandes. Contamos con infantería, 4 AT-ST y 4 motojets. En principio, los prehistóricos ewoks no deberían ser un problema para las poderosas armas de las Fuerzas Imperiales, pero el bosque está plagado de trampas y los ewoks son muchos. Tendrás que ir destruyendo una a una las trampas: cuerdas tendidas entre los árboles para impedir el paso de tus unidades, árboles que caen al paso de las unidades, etcétera. Las

Algunos trucos para desesperados

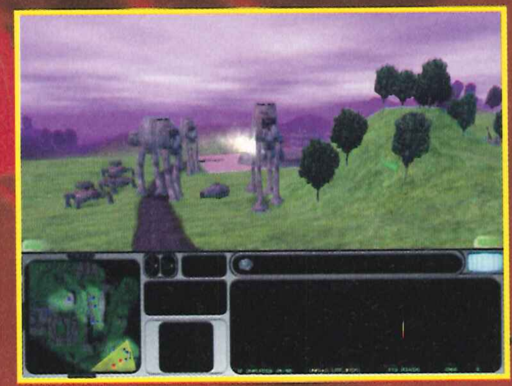
- ***Acceso a todas las misiones:** crea un nuevo jugador que se llame "TheWorldIsYours". Haz doble click sobre el nombre en lugar de pulsar el icono de continuar. Tendrás acceso a las misiones y escenas de transición de la campaña.*
- ***Puntos de mando infinitos:** crea un nuevo jugador que se llama "TheGalaxyIsYours". Haz doble click sobre el nombre en lugar de pulsar el icono de continuar. Luego, durante el juego, cada vez que pulses la tecla "M" recibirás 500 puntos de mando. Si pulsas (shift) + "M", no sólo recibirás 500 puntos, sino que también tendrás acceso a cualquier unidad del juego, sin importar la misión en la que te encuentres.*



Las tropas imperiales penetran en el palacio de gobierno del planeta Abridon.



Al fondo de esa hondonada se encuentra la base imperial ocupada por los rebeldes.



Los AT-AT descienden para rematar el "trabajo" que previamente les hemos facilitado.



Las tropas imperiales se despliegan para preparar el ataque, con el fin de que el mismo sea más efectivo.



Una motojet penetra en la ciudad con la intención de comprobar si hay tropas rebeldes apostadas.

trampas son invisibles, pero se pueden distinguir porque cuando colocas el cursor sobre ellas, el icono de movimiento cambia al de ataque. Tendrás que estar atento para evitar bajas innecesarias y avanzar con cuidado destruyendo cada una de las trampas. Los tres puntos a explorar están al Norte, al Sur y al Oeste, respectivamente. En cada uno de ellos encontrarás un poblado ewok que habrá que destruir. Usa la infantería para avanzar por el bosque y descubrir las trampas. No dispondrás de refuerzos, así que cuida bien a cada uno de tus soldados. Cuando llegues a los poblados ewok, te encontrarás una pequeña catapulta. Manda a los AT-ST a por la catapulta y deja que tus soldados se enfrenten a los guerreros que avanzan hacia ti.

Se eliges el emplazamiento del Norte para la instalación del generador de escudos, hay que desforestarla y eliminar de la zona cualquier resto de vida indígena. Cuando acabes, habrás prestado un servicio inapreciable para la construcción de la nueva Estrella de la Muerte.

MISIÓN 11. MASACRE EN ABRIDON (1)

Se nos traslada a otro teatro de operaciones: Abridon. Hace unos días perdimos contacto con nuestra base en el planeta y hay que asegurar la posición. Nada más llegar comprobamos que el centro de mando imperial ha sido tomado. Tendremos que recuperarlo junto al centro de gobierno del planeta y erigir un nuevo centro de mando al pie de sus ruinas.

Al principio no contarás con centro de mando, así que habrá que arreglárselas con los efectivos que decidas llevarte desde el Destructor. Una vez más, la elección inicial de las fuerzas es decisiva. Al principio no tendrás que vértelas con la aviación, así que olvídate de los AT-AA, y carga sobre todo artillería, Probots, y todos los AT-AT que puedas. No olvides cargar infantería, la necesitarás para ocupar edificios. Una vez en Abridon, avanza hacia el Sur siguiendo la carretera y rodea la montaña. Hay un pequeño puesto de mando hacia el Oeste, justo al otro lado de la montaña en la que han desembarcado nuestras tropas. El centro de mando está defendido por tanques, tanques pesados, y torretas. Habrá que emplear la artillería (usando los Probots para visualizar los objetivos) y el potente rayo Chin de los AT-AT. No intentes tomar las torretas con infantería porque hay demasiadas y será inútil. Ocupa el centro de mando y el generador de escudos (que permitirá que tus unidades tengan escudos auto-regenerables –parecidos al aura de los prottoss en «Starcraft»– mientras estén dentro de su área de influencia). Destruye el aeródromo.

Aunque todavía no puedes solicitar edificios, sí se te permite pedir refuerzos. El centro de gobierno se encuentra junto a tu base, pero el río te impide acceder a él. Tendrás que entrar en la ciudad y buscar un puente, que se encuentra al final, hacia el Oeste. No te preocupes por organizar una defensa fuerte en la base porque apenas recibirás ataque y porque además, el generador de escudo les dará a tus unidades defensivas una resistencia superior.

Organiza una buena defensa a base de artillería móvil y AT-AA, y manda algunos probots a explorar el camino. Entre los edificios encontrarás focos de resistencia rebeldes. Al otro lado del puente hay algunas torretas y un poco más allá, algunos vehículos lanzatorpedos, elimínalos con artillería o con el rayo Chin de los AT-AT (un disparo basta). Ten cuidado porque el puente está infestado de minas; manda soldados para evitar daños en vehículos más costosos. Cuando hayas despejado la zona del puente y el jardín del palacio de gobierno, podrás avanzar y cumplir uno de los objetivos, ocupar el palacio, aunque para ello necesitarás bastantes soldados porque la resistencia

Mientras exploras el terreno circundante a la base, en Yavin IV, recibes una comunicación: un oficial del Imperio, que huía de la destrucción de la Estrella de la Muerte, se ha estrellado con su nave al Noreste del mapa



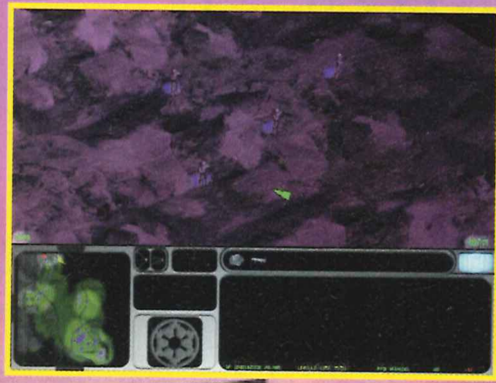
Uno de los dignatarios rebeldes, es atrapado por las tropas del Imperio para luego sacarle toda la información posible.



Al principio de esta difícil misión, sufriremos durísimos ataques de los rebeldes.

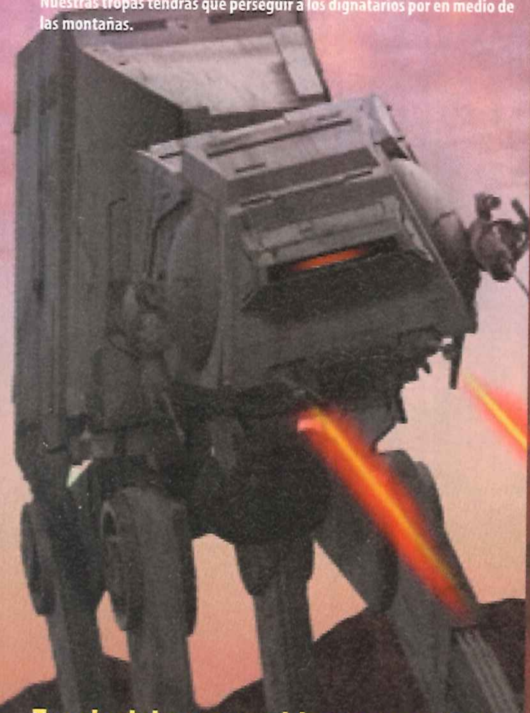


Ésta que aquí se puede ver es la plataforma donde deberemos conducir a los dignatarios.


Nuestras tropas tendrás que perseguir a los dignatarios por en medio de las montañas.


En esta misión, tendremos que trabajar durante la noche, lo que dificultará la misma.


Las tropas Imperiales intentan eliminar a un tanque de la Alianza Rebelde, así que habrá que actuar.



en el interior es muy fuerte. Una vez hecho esto, y recibidos los mil puntos de bonificación, sólo nos queda limpiar el jardín de fuerzas rebeldes (para asegurar el tercer objetivo: el aterrizaje de un nuevo centro de mando frente al palacio de gobierno) y ocupar el antiguo centro de mando imperial.

El antiguo centro de mando imperial se encuentra en una hondonada, al Sudeste de nuestra base. Desplaza artillería hasta allí y algunos Probots. Desde lo alto podrás bombardear las defensas rebeldes a placer. No necesitarás un gran contingente de infantería para recuperar el complejo de edificios (seis soldados serán más que suficientes), pero no bajes hasta que no hayas eliminado todas las defensas.

Los rebeldes han caído y el ex-gobernador de Abridon confiesa que varios dignatarios rebeldes se encontraban en el planeta tratando de convencerles para unirse a la alianza. Se inician las investigaciones.

Tus decisiones en el hangar son muy importantes cuando, una vez en el teatro de operaciones, no puedes solicitar refuerzos


¡Vigila tu base!

No te extrañe que tu base sufra ataques, más o menos contundentes, pero continuos, del enemigo. Ten en cuenta que al no haber "recursos" esos ataques serán tu única fuente de ingresos. Así que en vez de cosechadoras y demás, construye buenas defensas y rechaza los ataques lo mejor que puedas para poder ir mejorando tus tropas. En «Force Commander», no hay demasiados edificios que construir, y en ese sentido el juego es mucho más sencillo que otros títulos del mismo género. Aquí se trata más bien de concentrarse en desarrollar estrategias de combate efectivas, más que en planificar los recursos. En #Force Commander• hay una guerra "de verdad" y las tropas que vienen no se construyen en los edificios, se mandan de los Destructores y Fragatas que orbitan alrededor del teatro de operaciones.





MISIÓN 12. MASACRE EN ABRIDON (2)

Los rebeldes han caído y el ex-gobernador de Abridon confiesa que varios diplomáticos rebeldes se encontraban en el planeta tratando de convencerles para unirse a la Alianza. Se lanzan sondas para investigar y se descubre que los rebeldes están escondidos en un pueblo cercano. Hay que capturarlos vivos.

El escenario es el mismo de la fase anterior, aunque esta vez es de noche. Los rebeldes se han hecho fuertes en el pueblo y nada más aterrizar nos empezarán a atacar continuamente con tanques pesados y Speeders. Los ataques serán muy peligrosos y de momento nuestra prioridad número uno es proteger nuestra base. Construye defensas: torretas antiaéreas, artillería pesada y ligera, y AT-AA. Si reúnes un buen número será suficiente con eso. Aguanta las envestidas, ya tendrás tiempo de contraatacar después.

Cuando los ataques rebeldes disminuyan su intensidad, manda algunas sondas a investigar. Verás unas figuras amarillas, acompañadas por un par de soldados rebeldes y a veces por vehículos y búnkers. Son los dignatarios rebeldes, cinco en total. No los mates. Tienes que neutralizarlos con la habilidad secundaria de las tropas de asalto o colocando a cualquier unidad cerca, y luego llevarlos hasta la


El primero de los centros de mando rebeldes, y nuestro primer objetivo a destruir.


Tomar el puente y defenderlo después será una tarea muy dura y costará muchos recursos.


Comienza el asalto a la base rebelde. Es hora de que se den cuenta de nuestro potencial bélico.


Las tropas imperiales destruyen un campamento de refugiados rebeldes, una de las partes de esta misión.


Habrá que realizar el descenso con mucho cuidado; la aviación rebelde nos atacará continuamente.

cárcel que han instalado en tu base. Hay dos dignatarios al noroeste, en uno de los pueblos y en un pequeño entrante de la montaña. Hay otro en la ciudad, al Noreste de la base. Los otros dos se encuentran en la base rebelde. Los dignatarios tratarán de huir, cuando los localices, y se refugiarán en la base rebelde, situada en la esquina superior derecha del mapa (al Noreste). En plena persecución de uno de los dignatarios, un soldado te comunica que cree haber visto a Luke Skywalker. Ocupa todos los búnkers de suministros que te encuentres por el camino, te dará puntos. Los rebeldes ya no tienen fuerza para atacar tu base, y puedes empezar a plantearte el asalto a su centro de operaciones, para atrapar a los dignatarios que han logrado refugiarse allí. Construye el mayor número de caminantes que puedas, y acompáñalos con AT-AA, porque te encontrarás con Speeders. Usa el rayo Chin de los caminantes para destruir las estructuras defensivas. Destruye cuanto antes el centro de mando rebelde para evitar que puedan pedir refuerzos (no intentes tomar el centro con infantería porque está muy protegido y sólo será una carnicería para tus tropas).

Refugiados en un bosquecillo, detrás del centro de mando rebelde, se encuentran los dignatarios restantes (los que no hayas podido atrapar). Rodéalos para que no puedan escapar. Coloca un TIE encima y el cursor de los dignatarios pasará de amarillo a azul; ahora puedes moverlos a tu antojo. Condúcelos hasta un transporte de tropas. Uno de ellos es efectivamente Luke Skywalker. El emperador está sumamente satisfecho contigo.

MISIÓN 13. MASACRE EN ABRIDON (3)

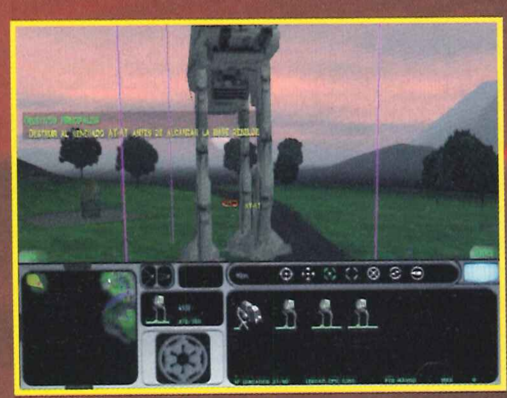
Tulon, tu antiguo mentor, estará ahora bajo tus órdenes. Tienes que unirte a él y atacar juntos la base rebelde. Usarás un nuevo prototipo del Imperio, el TRMB, una base móvil que te permite solicitar refuerzos sin depender de un centro de mando y colocarlos en medio del campo de batalla, si es preciso. Tulon está al Oeste. Tendrás que avanzar por una estrecha carretera, en un desfiladero, y continuamente te hostigarán los Y-Wing rebeldes, así que será una buena idea que lleves bastantes AT-AA. Deja un pequeño contingente en la zona en la que has aterrizado inicialmente, y por supuesto deja el TRMB. Prepara dos AT-AT y seis o siete AT-AA y empieza el descenso. Cuando superes el puente la situación cambiará.

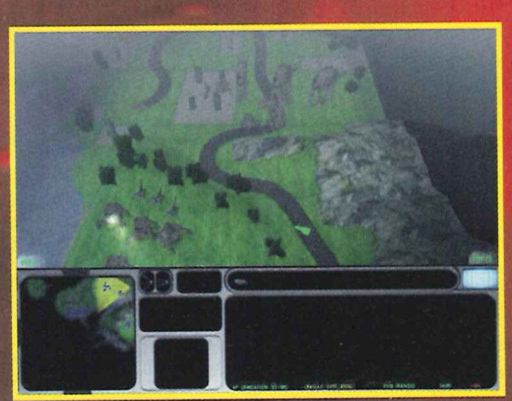
El AT-AT del comandante Tulon, ha destruido a sus propias tropas y se dirige hacia la base rebelde. Tendremos que destruirlo antes de que llegue. Avanza con los AT-AT para interceptarlo y haz que los AT-AA sigan a los caminantes. Te encontrarás muchas unidades rebeldes atacándote en tu camino, pero no te pares, el blindaje de tus vehículos pesados aguantará y tienes que alcanzar al AT-AT traidor. Cuando lo tengas a tiro, usa el rayo Chin contra él. Una vez que lo hayas destruido, descubrirás horrorizado que Tulon era el conductor del vehículo. Trataba de desertar hacia lo que él mismo denomina "el bando correcto". Tulon fue nuestro mentor. Su deserción, junto al exterminio de los ewoks, van haciendo mella en la moral de nuestro personaje que empieza a ver al Imperio de otra forma. Una vez interceptado el AT-AT traidor, podrás enfrentarte a las pequeñas unidades rebeldes que antes te hostigaban. Lo más probable es que tus unidades sean destruidas, pero no importa, nos han bonificado con 5 000 puntos de mando.

Compra AT-AT y AT-AA con el dinero adquirido. Deja la base móvil con un par de AT-AA y alguna unidad de artillería en la zona de inicio. Es mejor despejar la falda de la montaña antes de bajar con todas nuestras unidades para evitar atascos o que el TRMB sufra daños. Nada más cruzar el puente hay un pequeño collado. Sitúa a algunas unidades de artillería allí. Te servirán de apoyo cuando llegues



En la misión en Sarapin, los rebeldes han tomado una plataforma de perforación, han perdido el control de la perforadora y están desestabilizando la superficie del planeta

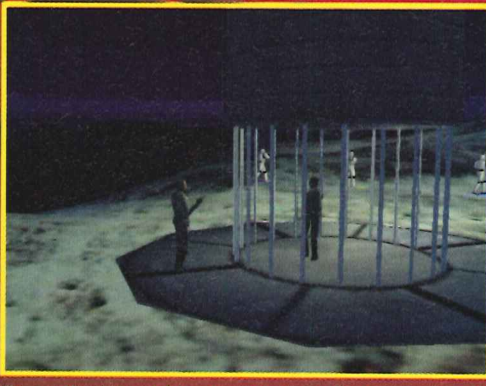

El caminante del capitán Tulon intenta desertar, así que habrá que destruirlo antes de que alcance la base rebelde.


Desde este collado podremos bombardear cómodamente a las unidades rebeldes, sin recibir daño.


El bombardeo de la artillería causa verdaderos estragos en las unidades de la Alianza.

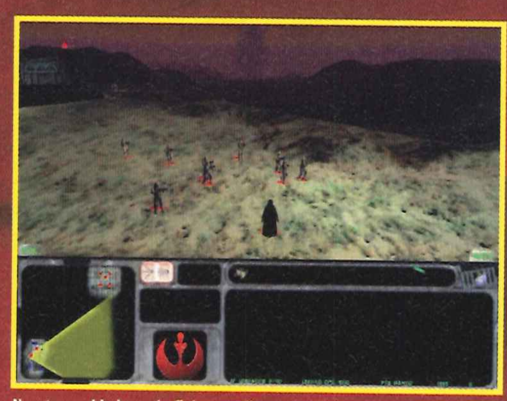
En principio, los prehistóricos ewoks no deberían ser un problema para las poderosas armas de las fuerzas imperiales, pero el bosque está plagado de trampas y los ewoks son muchos


Aquí puede verse el campo de refugiados rebeldes, que deberá ser vigilado muy de cerca, sino destruido.


El general Brashin nos informa de nuestro destino final: seremos juzgados y ejecutados.

abajo. No olvides acompañarlas de algunos AT-AA porque recibirás muchos ataques aéreos durante el descenso.
Una vez que hayas colocado la artillería en el collado, la falda de la montaña estará bajo tu control. Desciende con los AT-AA y los AT-TT y elimina las tropas rebeldes. No seas ambicioso y no avances todavía, perderás la cobertura de la artillería y tendrás graves problemas. Espera a que descienda el contingente que has dejado en la cumbre. No toques a la artillería del collado. Te servirá de cobertura mientras desciendes y reorganizas las tropas. Con los puntos de mando obtenidos, compra refuerzos. Lo mejor es combinar los AT-AA para defenderte de los ataques rebeldes, con artillería, para apoyo a distancia, y AT-AA, para el cuerpo a cuerpo con infantería y vehículos.
Este escenario es efectivamente una masacre porque las fuerzas rebeldes son muy numerosas y están muy bien colocadas. Así que superar cada puente, conquistar cada palmo de tierra, te costará una buena cantidad de recursos. Instala de momento la base móvil en la falda de la montaña, bien protegida con artillería y antiaéreos porque recibirás ataques continuos de tanques pesados rebeldes. No dispones de TIE ni de Probots, así que no sería mala idea instalar soldados para visualizar un perímetro de seguridad que permita a la artillería disparar a sus blancos antes de que estén demasiado cerca. El puente es una trampa mortal, está plagado de estructuras defensivas y tanques pesados y torpederas, y además es muy largo. Sólo los AT-AT podrán llegar a recorrerlo sin ser destruidos por el camino. Colocar artillería en nuestro lado del puente para responder al fuego enemigo puede ser una buena idea, pero recibirías los misiles de los tanques, así que tendrías que hacerlo todo muy deprisa. Es mejor mandar un par de AT-AT para destruir exclusivamente los tanques, y una vez hecho eso llevar a la artillería a nuestro lado del puente con toda tranquilidad. Perderás los AT-AT, pero ahorrarás un montón de bajas innecesarias. Nada más cruzar el puente, recibirás una nueva lluvia de misiles, de un contingente de tanques pesados un poco más allá. Tendrás que repetir la operación anterior. Manda a dos o tres AT-AT y destruye los tanques con el rayo Chin. Ocupa el búnker de suministros, y traslada todo tu contingente al otro lado, lo último la artillería, para que cubra el movimiento de tus tropas. Coloca baterías en la salida del puente porque los rebeldes hostigarán con contundencia tu retaguardia. Crea varios AT-ST y colócalos en el puente, dentro del rango de alcance de tu artillería. Te servirán para visualizar al enemigo antes de que se acerque demasiado y serán muy eficaces contra los lanzatorpedos, además de impedir el avance de los transportes de tropas y los tanques ligeros rebeldes. Si dejas a la artillería sola, sufrirá mucho cuando las unidades rebeldes se acerquen demasiado y lo pasarás mal. Cuando en la retaguardia tengas algún momento de calma, prepara un escuadrón de artillería y un par de AT-AT. Explora el terreno con un soldado. Te encontrarás algunos vehículos pesados rebeldes y algunas estructuras defensivas. Destrúyelas sin avanzar demasiado (te estás acercando al centro de mando rebelde) y vigila el Oeste, porque hay unos tanques al otro lado de la montaña que te lanzarán misiles, así que procura alejarte todo lo que puedas para evitar bajas. La mayoría de los ataques vendrán por el Norte, por la retaguardia. Así que no te preocupes de cubrir tu flanco Sur.
Defiéndete y avanza cuando tengas un momento de respiro. Al Sur de tu posición, frente a la base rebelde, hay una especie de ciudadela abandonada en una colina. Coloca a tu base móvil en la entrada (es un lugar bien protegido) y coloca algunas baterías delante. Te servirán para bombardear uno de los centros de mando rebeldes. No abandones tu posición en el puente, es un lugar muy fácil


Ese sujeto encapuchado y misterioso no es otro que Luke Skywalker, a quien tendremos que rescatar.


Nuestros soldados más fieles nos liberarán de la prisión en menos que canta un gallo.





Zonas de muerte

Si controlas al Imperio, puedes aprovechar su artillería, que es una de sus mejores unidades, para crear zonas de muerte. Construye dos o tres unidades de artillería móvil, un grupo de cuatro o seis AT-ST y AT-AA, y un caza TIE. Rodea con los AT a las unidades de artillería ya desplegadas. Usa el TIE para mostrar los blancos a las baterías imperiales. Destruirás unidades y edificios enemigos sin que ellos sepan de donde vienen los disparos. Los AT te protegerán de eventuales ataques rebeldes de unidades de tierra o de aire. Si vas creando pequeñas unidades como la anterior y vas avanzando con ellas a lo largo del mapa, irás acorralando cada vez más a tu enemigo porque controlarás grandes zonas del mapa a las que no podrá acercarse sin sufrir daños graves.

de defender y una fuente continua de ingresos. Hay dos centros de mando, el primero será fácil de destruir, pero el segundo está detrás de una pequeña montaña y rodeado de tanques. Cada uno de ellos tiene al lado un generador de escudos. Lo mejor es crear una fuerza combinada de artillería, infantería y AT-ST. Con los vehículos y la artillería ataca a los vehículos rebeldes, y con la infantería intenta introducirte en los edificios y torretas, es menos costoso que destruirlos. A medida que vayas infringiendo daños a la base rebelde disminuirán los ataques por el sur pero no desmontes la posición defensiva porque en cuanto lo hagas, te atacarán y te crearán un serio problema (dos frentes inestables).

Una vez destruidos los centros de mando rebeldes y todos los edificios subyacentes recibimos orden de destruir un campo de refugiados al Este. Por primera vez nuestro protagonista se niega a cumplir una orden. El general Brashin nos releva y ordena a nuestro primer oficial que ejecute la orden. Mientras observamos la escena con horror, recibimos una comunicación de un general rebelde, Taskeen, que nos ofrece unirnos a la Alianza.

LA ALIANZA REBELDE

MISIÓN 14. ESCAPE DE KALAAN

Eres trasladado a Kalaan donde serás juzgado y ejecutado por tu traición al Imperio. En el camino se nos informa de la muerte de Dellis, el hermano de Brenn. La deserción es inminente. El general Taskeen promete intentar liberarnos. Uno de tus soldados se ofrece para ayudarte a escapar. Antes tendrás que rescatar a Luke Skywalker para ganarte la confianza de los rebeldes. El plan es robar un TR-MB y llevarlo al punto de fuga. Puedes reclutar soldados imperiales por el camino para conseguir una fuerza mayor. Usa al soldado amigo para acercarte a los que tengan el cursor amarillo, y se unirán a ti. Reúne a todos los de la zona. Introduce a seis en el centro de mando que hay al Oeste de tu posición para liberar a Luke. Dirígete con el resto hacia el Este, allí está el TR-MB. Tienes que controlar antes las torretas que hay junto al TR-MB para evitar problemas, deja a un soldado en cada una. Introduce a Luke y Brenn en el vehículo. Deja los soldados con los que tomaste el centro de mando cerca de la pieza de artillería que hay allí. Atácala. Ha sonado la alarma, a partir de ahora la base es hostil, pero no salgas corriendo. Elimina la resistencia (un AT-ST y dos soldados). Luego reúne a tus hombres junto al TR-SD. El punto de evacuación está al Noreste.

Cuando la alarma se dispare recibirás una comunicación del general Taskeen, la resistencia kalaanita está advertida de tu huida y se unirá a ti si los encuentras en el camino.

El objetivo principal es introducir a Tulon en un complejo informático y protegerlo mientras manipula los datos



Las hogueras nos indican la posición de posibles refuerzos, así que no dudaremos en ir para allá.



El vehículo llega por fin a la base de evacuación rebelde, lo que nos llena de alegrái, claro está.

Un Destructor Estelar nos ha aislado de la flota de la Alianza y Taskeen nos propone tomar un cañón de iones de una base imperial y dispararlo contra el Destructor

La fortaleza en la que Tulon será interrogado y ejecutado es aquella que se ve al final.


Nuestros espías han detectado el convoy que conduce a Tulon hacia la muerte.

La mejor aviación

La Alianza Rebelde tiene su mejor arma en la aviación, muy superior que la de las fuerzas imperiales. La aviación rebelde (Speeders y Y-Wing) no sólo es más difícil de destruir por su blindaje y escudos, también es mucho más versátil y peligrosa. Los Speeders están especialmente diseñados para atacar cualquier unidad blindada de tierra imperial, y no se les da nada mal enfrentarse a los TIE. Además tienen la posibilidad de usar el cable del cañón trasero para enredar las patas de los AT-AT y destruirlos. Los Y-Wing, aunque lentos, son mortales bombardeando. El único que le puede hacer frente, el AT-AA, quedará inutilizado si utilizan el cañón de iones, un arma que paraliza cualquier unidad móvil durante un buen rato.







Uno de los soldados de la resistencia local está apostado haciendo la guardia pertinente.

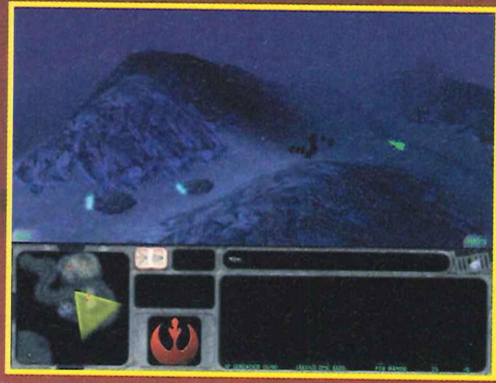
Nada más salir encontrarás a cuatro kalanitas y dos torres antivehículo. Intenta tomar una de las dos torres (a poder ser la que está más al Este), pero hazlo bajando por el monte para evitar que tus soldados sean blanco de las torres demasiado pronto. Sal con el vehículo por el lado de la torre que has tomado, y prepárate para hacer frente a los refuerzos imperiales. Con tus soldados, la torre y los refuerzos kalaanitas no deberías de tener problemas. Avanza hacia el Este. Encontrarás refuerzos: más soldados y un AT-ST. No pierdas de vista las columnas de humo, son poblados kalaanitas quemados y los refuerzos se encuentran allí. Deja al TR-SD y manda la infantería a explorar monte a través en busca de refuerzos. Hay cuatro emplazamientos rebeldes de kalaanitas. Usa la infantería para conquistar las torretas antivehículo que hay en tu camino. Luke te ayudará. Su habilidad secundaria te permite ver zonas oscuras del mapa. Cuando todo esté limpio de resistencia imperial, conduce al TR-SD con Luke y Bren hasta la base rebelde.

MISIÓN 15. RETORNO A RUUL (1)

La Alianza encarcela a Brenn nada más llegar a la flota rebelde a pesar del rescate. Ofrecemos a Taskeen robar un caminante, pero antes exigimos rescatar a Tulon, nuestro antiguo mentor. Tulon está en Ruul, tendremos que volver allí otra vez, pero ahora bajo otra bandera.

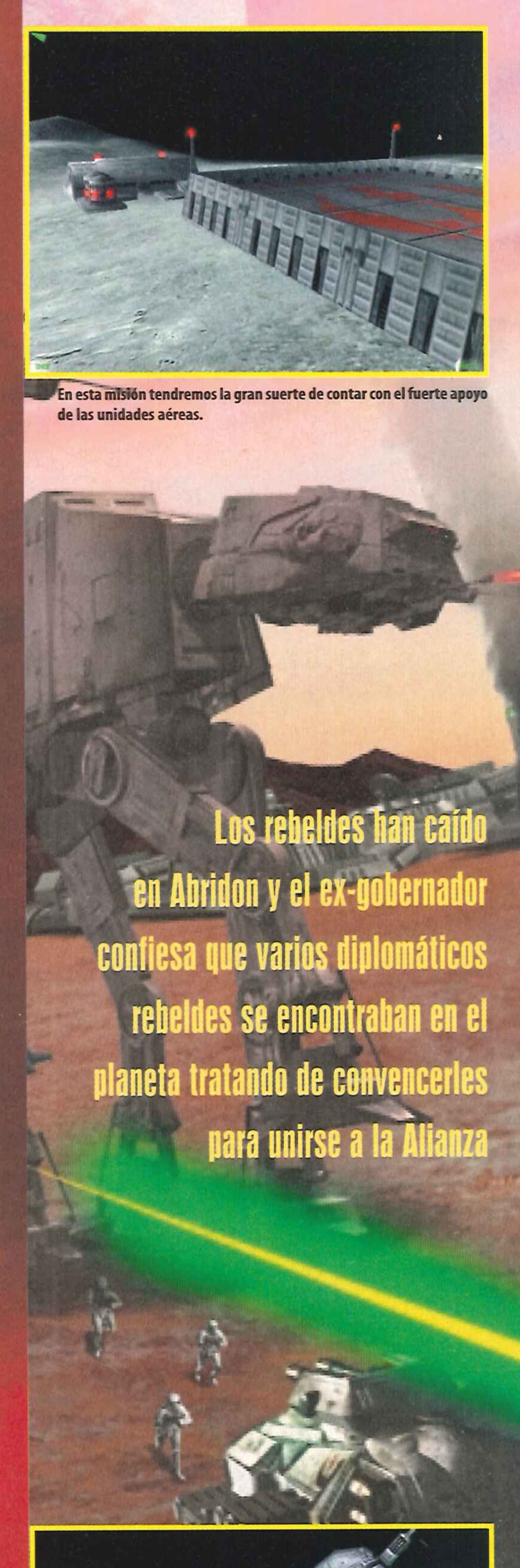
Disponemos del TR-SD imperial robado, aunque con una mano de pintura. La fuerza que escolta a Tulon, rumbo a su interrogatorio es demasiado fuerte para nuestras tropas.

Nada más empezar, al Sur, podrás interceptar a otro convoy que conduce a un prisionero menos importante, un líder local de la rebelión. Libéralo y llévalo hasta cualquier estructura rebelde (hay una justo al lado del lugar en el que has desembarcado). Estas acciones te proporcionarán


Los vehículos de transporte de la Alianza Rebelde son mucho más rápidos y versátiles que cualquier AT.


Esta misión se desarrolla en una zona montañosa, lo que dificultará las tareas que nos encomienden.


Algunos de los vehículos de transporte de tropas están buscando el centro informático.


En esta misión tendremos la gran suerte de contar con el fuerte apoyo de las unidades aéreas.

puntos. Solicita tres vehículos de transporte y 18 soldados. Puedes obtenerlos moviéndote por el mapa: hay muchos guerrilleros nativos por la zona que se unirán a ti.

Los imperiales conducen a Tulon hasta un complejo al Sudeste de tu posición, pero dan muchas vueltas para atravesar todos los controles. Dirige tus transportes, evitando esos controles y tomando atajos hasta el lugar que elijas para el ataque. Tienes que darte prisa, si Tulon llega a la cárcel será imposible rescatarlo.

Una vez hayas eliminado a su escolta, dirígete con los vehículos hacia el punto de evacuación. Enseguida llegarán refuerzos imperiales, pero tus vehículos de transporte son más rápidos que cualquier AT.

MISIÓN 16. RETORNO A RUUL (2)

Tulon se une a la Alianza. Le solicitamos la información de la ubicación de una fábrica de AT-AT para cumplir nuestro trato con el general Taskeen. Pero antes de ir para allá, necesitaremos un código imperial para que nuestras naves puedan cruzar los controles. Podremos robarlo en Ruul, en el centro de datos. El objetivo principal es introducir a Tulon en un complejo informático y protegerlo mientras manipula los datos. Hay unas bases imperiales cerca de nuestra posición que podremos atacar como objetivo secundario.

Nada más aterrizar el Imperio descubrirá nuestra posición. Crea unidades de infantería pesada y de asalto y ubícalas en vehículos de transporte de tropas. No descuides la zona de aterrizaje porque te atacarán continuamente. Deja una parte de tus tropas allí e inicia el descenso con un buen contingente de infantería. Al Sur encontrarás algunos AT abandonados. Para enfrentarte a los AT usa la habilidad secundaria de la infantería pesada, que no es otra que la posibilidad de lanzar granadas. Una unidad entera de soldados lanzando granadas es algo a tener en cuenta si eres un AT. Para tomar las torretas, aproxima a las tropas en un vehículo para evitar que sean destruidas y, una vez allí, las haces descender y las introduces en la estructura.

El complejo informático está al Sudeste de tu posición. Está protegido por un buen contingente de infantería, vehículos AT, y torretas. Ocupa las torretas por el procedimiento antes indicado. Te ayudarán a eliminar a los AT. Luego introduce infantería en el edificio principal, junto a Tulon. Tienes que llevar un buen número de efectivos porque tendrás que aguantar la posición unos minutos. Los AT que has encontrado en el camino te serán muy útiles, y también las estructuras defensivas que hayas capturado, para resistir.

MISIÓN 17. LA ESTRATAGEMA DEL CAMINANTE (1)

Se trata de robar un AT-AT de la fábrica en cuestión. Para ello tendremos que introducir a un Infiltrador, una unidad específica para robar vehículos imperiales en, al menos, un AT-AT y llevarlo a nuestra base. Los AT-AT se encuentran al otro lado de la base imperial, al Este. Puedes evitar las defensas y la base rodeándola por la montaña, por el Norte. Solicita un par de Y-Wings y mándalos hasta los AT-AT. Elimina las unidades que están protegiéndolos. Luego manda a todos los infiltradores que puedas a través de la montaña. Ten en cuenta que muchos caerán acercándose hasta los AT-AT. Cuantos más vehículos captures, más fácil te resultará el regreso a tu base. Vuelve por el Sur, para evitar las baterías de artillería.

MISIÓN 18. LA ESTRATAGEMA DEL CAMINANTE (2)

Un Destructor Estelar nos ha aislado de la flota de la Alianza. Taskeen nos propone tomar un cañón de iones de una base imperial y dispararlo contra el Destructor. Habrá

Los rebeldes han caído en Abridon y el ex-gobernador confiesa que varios diplomáticos rebeldes se encontraban en el planeta tratando de convencerles para unirse a la Alianza


Aquí podemos ver una panorámica de la vista aérea que muestra la posición de la base Rebelde.


Los AT-AT que han sido robados, ahora nos servirán para destruir todas las defensas de la base.


El cañón de iones que usaremos para inutilizar el Destructor es una de las armas más poderosas.



El capitán Tulon activa el cañón de iones para poder cumplir la misión que se le ha encomendado.



La consecución de objetivos nos proporciona puntos de mando, lo que no debe dejarse de lado.

La Alianza encarcela a Brenn nada más llegar a la flota rebelde a pesar de haber salvado a Luke de una muerte segura



que introducir a Tulon en la estructura. Construye defensas y Inflitrator. Enseguida recibirás el ataque de dos AT-AT, captúralos y luego los reparas con un androide. Ya ves lo poco que nos ha costado hacernos con una fuerza contundente. Sal con los AT y destruye las baterías artilleras que rodean el perímetro de tu base. Avanza despacio y repáralos con los androides. Los AT-AT robados son una posesión valiosísima para la Alianza y han costado muchas vidas.

El cañón se encuentra al Sudoeste de tu posición. Introduce una fuerza de infantería para despejar el cañón y luego al capitán Tulon. Ya has inutilizado al destructor, las grúas bajan a recoger a los caminantes. Tulon descubre que el Imperio está construyendo una nueva Estrella de la Muerte en Endor, pero antes hay que resolver unos asuntos de la Alianza en Abridon.

MISIÓN 19. REDENCIÓN EN ABRIDÓN (1)

La Alianza ha hecho un trato con el gobierno de Abridon. Hay que reconquistar el palacio de gobierno y destruir el centro de mando que nosotros mismos instalamos allí bajo la divisa del Imperio. Por lo menos el terreno nos resultará familiar porque el escenario es el mismo que el de la otra campaña. Aunque ahora empezamos en el Sur. Hacia el Norte, en línea recta con respecto a nuestra posición, se encuentra la ciudad, los jardines y el palacio de gobierno. Al Noreste hay una base imperial, en una hondonada, y frente al palacio de gobierno hay otra. La carretera está plagada de defensas, y tropas imperiales hostigarán continuamente nuestra base. En esta misión ya podremos contar con vehículos contundentes como el Aerotanque y el tanque pesado. Tomátelo con calma. Construye defensas. Aguanta los ataques del Imperio y vete reforzándote con los puntos de mando que vayas obteniendo. Ten preparados Interceptors porque enseguida



Un Y-Fighter aterriza en el aeródromo con el fin de ser reparado para poder continuar su lucha.



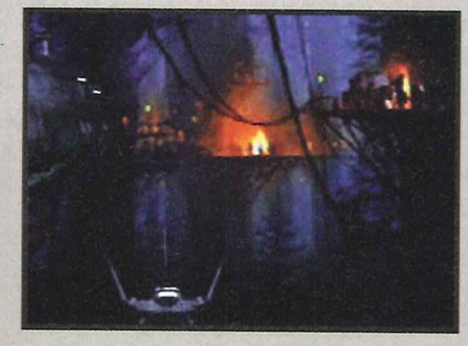
Dos tanques aerodeslizantes cruzan el río sin problemas, gracias a las características de estos.

Un viaje por toda la saga



La aventura se desarrolla a lo largo del contexto argumental de las tres películas de la saga: «La Guerra de las Galaxias», «El Imperio Contraataca» y «El Retorno del Jedi», aunque siempre desde el punto de vista de nuestros personajes, involucrados en la trama de forma indirecta. En las primeras misiones, las de entrenamiento, asistiremos al aterrizaje de R2-D2 y C3-PO en Tatooine, en una cápsula de escape lanzada por la princesa Leia, con los planos de la Estrella de la Muerte, en busca de Ben Kenobi. Un poco después, en Yavin IV, tendremos que rescatar a un coronel imperial que acaba de escapar de la destrucción de la primera Estrella de la Muerte. En otra misión, en Hoth, el planeta helado, participaremos activamente en el ataque a la base rebelde secreta con caminantes de El Retorno del Jedi. Y no tardaremos mucho en ser destinados a Endor para preparar la instalación de un generador de escudos y controlar a los ewoks.

En la campaña de la Alianza Rebelde tendremos que volver a Endor, esta vez con Solo, Leia, Luke, Chewbacca, R2-D2 y C3-PO para destruir el búnker que nosotros mismos instalamos. Luego, una vez destruida la nueva Estrella de la Muerte, iremos "más allá" de la saga, y protagonizaremos el cerco al Palacio Imperial, en Cosruscant: los últimos latidos de un Imperio que se desmorona.






La base imperial es bombardeada por las baterías rebeldes. El objetivo es destruirla completamente.


En esta imagen se puede apreciar la curiosa forma que tienen el palacio de gobierno de Abridon.

aparecerá un AT-AT que te creará serios problemas. Captúralo si puedes. Solicita androides de reparación para evitar que los tanques sean destruidos, y en cuanto puedas solicita un generador de escudos que recubrirá el perímetro de tu base con 2000 puntos de protección.

Empezarán a atacarte con artillería. Ten preparada una unidad de tanques Aerodeslizantes (más rápidos) para eliminar las baterías cuanto antes; también puedes usar los misiles de los tanques pesados (con un disparo bastará). A medida que pase el tiempo los ataques imperiales se espaciarán cada vez más hasta desaparecer por completo (lo cual también significará, no lo olvides, la reducción de los puntos de mando). Es el momento de usar los Y-Wing. Los Y-Wing te serán muy útiles para bombardear las defensas de artillería enemigas, al otro lado de la montaña que cobija la base, en la ciudad, pero ten mucho cuidado con los AT-AA, te destruirán antes de que puedas siquiera abrir la boca. Puedes destruirlos con los misiles de largo alcance de los tanques pesados o usar la segunda habilidad de los Y-wing, el cañón de iones que paraliza a cualquier unidad terrestre para bombardearla a placer (los Y-Wing recargan sus bombas y su blindaje si los haces aterrizar en el aeródromo). Puedes bombardear incluso la base del jardín del palacio de gobierno (la otra tiene una base aérea con TIE-Fighters) si andas con cuidado y evitas los antiaéreos. Destruye las baterías y luego manda a los tanques escoltados por tanques ligeros por si te encuentras con cazas TIE. Usa el Interceptor para marcar el blanco. Puedes destruir la base imperial desde la orilla del río sin problemas y despejar la zona para que tus tropas entren tranquilamente en el palacio de gobierno.

Cuando lo hayas tomado, una mujer te informará de la existencia de campos de prisioneros en las afueras de la ciudad. Hay que liberar a los cautivos y llevarlos a la base. Ten cuidado, porque cuando te acerques al centro de refugiados los prisioneros tratarán de escapar por su cuenta y serán diezmados por las tropas imperiales. Tienes que preparar bien el ataque. Si muere un refugiado habrás fracasado en la misión. El campo está al Este del palacio de gobierno. Lleva a los refugiados en un transporte de tropas. Escóltalo, el Imperio te atacará con lo que tenga en tu viaje hasta la base, y luego introduce a los prisioneros en el centro de mando. Uno de ellos es el antiguo gobernador al que nosotros encarcelamos en nuestro último viaje a Abridon. Los fantasmas del pasado vuelven otra vez.

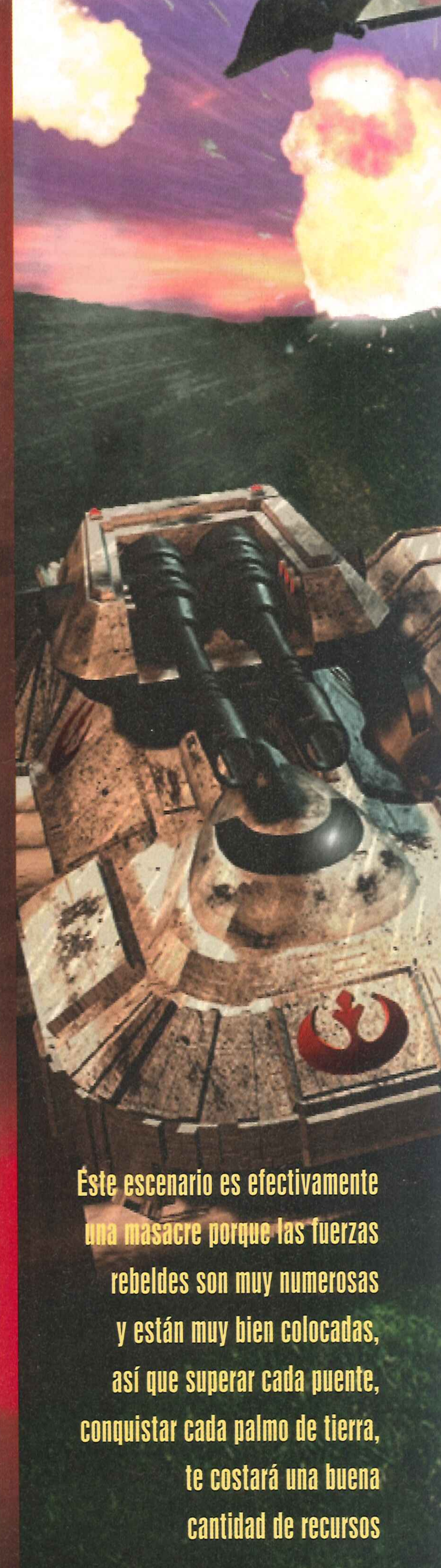
MISIÓN 20. REDENCIÓN EN ABRIDON (2)

Varios A-Wing están siendo preparados para volar en Sayan, y habrá que tomar el hangar. Los pilotos llegan en un transporte aéreo. Escolta a los pilotos hasta las naves para que puedan unirse al resto de la flota. El problema es que la ciudad está siendo asediada por tropas del Imperio. Es muy importante que decidas la fuerza con la que vas a bajar al planeta porque una vez allí no dispondrás de refuerzos. Incluye un androide médico y uno de reparación, y no olvides llevar un tanque pesado, te será necesario para eliminar baterías o estructuras defensivas y poder continuar con tu avance. Llévate también, si puedes, Interceptors, porque habrá ocasión de asaltar AT-AT.

Aterrizamos en el centro de Sayan. Las tropas rebeldes del planeta se enfrentan cuerpo a cuerpo con las tropas imperiales que les superan claramente en número. Está lloviendo a mares. No te muevas de tu posición y más bien retrocede. No intervengas siquiera en el combate que hay frente a tus ojos, ya tendrás tiempo de vengar a los rebeldes caídos en Abridon. Usa los Trasmisores de Interferencia LORATUS para ver las partes oscuras del mapa. Hay que avanzar hacia el Norte, pero antes tendrás que decidir el camino. En cualquiera que escojas, tendrás que enfrentarte a tropas superiores a las que llevas contigo


Los prisioneros intentan alcanzar el transporte rebelde: parece que la libertad está por fin cerca.


La ciudad está siendo invadida por los imperiales, así que habrá que poner remedio a tal invasión.



Este escenario es efectivamente una masacre porque las fuerzas rebeldes son muy numerosas y están muy bien colocadas, así que superar cada puente, conquistar cada palmo de tierra, te costará una buena cantidad de recursos


Las escaramuzas entre la milicia de Abridon y las tropas del Imperio son continuas.


Dos milicianos hacen frente a un AT-SP. ¿De verdad creen que pueden tener alguna posibilidad?


La ciudad de Sayan, en Abridon. Uno de los últimos lugares que tendremos que visitar para acabar la aventura.

En la última misión tendremos que capturar el Palacio Imperial, en Cosruscant



en esta misión. Evita el enfrentamiento directo con las tropas imperiales. Usa el misil del tanque pesado para ir eliminando a los imperiales a distancia, y los Aerotanques para destruir a los TIE que merodean. A medida que avances encontrarás una base imperial y AT-AT (los dos caminos son similares). Elimina sus defensas con el tanque pesado y luego intenta tomar el AT-AT. Si no tienes muchos soldados (más de 12) es mejor que no intentes tomar el centro de mando directamente porque los perderás, es mejor bombardearlo un poco con cualquier unidad y tratar de asaltarlo después, cuando los soldados hayan perdido parte de su energía. Aunque sería mejor que reservaras a tus soldados para tomar el hangar.

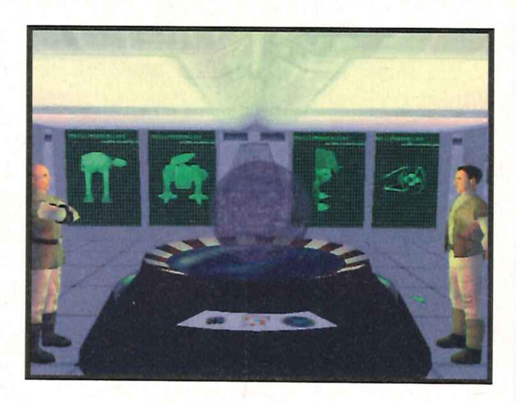
Una vez eliminada la base, avanza hacia el Norte y te encontrarás el hangar. Tómalo con la infantería. Recibirás un TR-MB para solicitar refuerzos. Mete a los pilotos en los

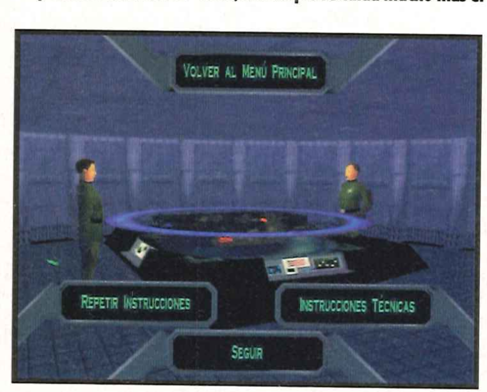
Dos campañas muy distintas

Tanto por las propias características de sus unidades como por su organización en general, los dos ejércitos, el Imperial y el Rebelde, presentan muchas diferencias sustanciales.

En la campaña del Imperio, abundan las misiones de guerra abierta, en la que tendremos que eliminar bases rebeldes o recuperar edificios importantes que han sido tomados por comandos de la Alianza. Los imperiales nunca se esconden ni buscan operaciones de comando. Presentan batalla con sus tropas directamente, sin subterfugios. Sus unidades, además, suelen ser unidades muy especializadas y efectivas en su campo. Los AT-PT contra infantería, los AT-ST y los AT-AT contra vehículos, los AT-AA contra aviación, etcétera... Esto significa si decides dirigir las fuerzas imperiales tendrás que realizar escuadrones combinados para evitar problemas.

La Alianza Rebelde, sin embargo, tiene unidades menos potentes, comparadas de una en una, pero mucho más rápidas y versátiles. El aerotanque, que podría ser el equivalente del AT-AA imperial, tiene además armas tierra-tierra y puede atravesar ríos sin necesidad de puentes. Los Y-Wing rebeldes no sólo bombardean, como los TIE-Bomber, sino que además paralizan otras unidades con el cañón de iones. En la Alianza, además, existe una importante carencia de "todo", con lo que se cuida mucho más el mantenimiento de las unidades y de los soldados durante el combate. El Imperio dispone de hospitales y edificios de reparación, pero hay que volver a la base para poder utilizarlos. La Alianza tienen androides médicos y reparadores, que pueden poner a punto tus unidades en el mismo campo de batalla, sin perder tiempo. En la Alianza también se nota una carencia de efectivos humanos. Los conductores de los tanques pesados son auténticos "abuelos" socarrones y un poco impertinentes, por poner un ejemplo. En la campaña rebelde, como era de esperar, abundan las misiones especiales, en las que con una fuerza siempre inferior que la del rival, tendremos que ocupar edificios o destruir estructuras específicas. Aquí necesitarás echar mano de toda tu astucia y mantenerte bien oculto de las patrullas imperiales hasta que llegue el momento preciso.








Por fin, parece que las tropas de la Alianza Rebelde dominan la situación y controlan el hangar.


Los ewoks serán fundamentales para desequilibrar la balanza hacia el lado que nos interesa.


Generador de escudo de la nueva Estrella de la Muerte será un objetivo a destruir para acabar con la amenza del Imperio.


En esta motojet viajan Han Solo y la princesa Leia con un destino común: destruir el generador de escudos de la Estrella de la Muerte.

A-Wings. Has conseguido el objetivo principal de tu misión, pero el general Taskeen te pide que elimines las fuerzas imperiales en Sayan y que acabes con la lucha. Pide refuerzos, rechaza los ataques imperiales y empieza el descenso por el camino contrario al que has utilizado para llegar hasta el hangar. Usa la misma táctica que has usado al principio (misiles de largo alcance de los tanques pesados). La ciudad está plagada de baterías imperiales, así que anda con cuidado.

MISIÓN 21. LA ALIANZA CONTRAATACA

Te designan en el pelotón de Solo para la operación en Endor. Hay que destruir el búnker que genera el escudo protector de la nueva Estrella de la Muerte. Toda la flota está esperando nuestra señal para atacar.

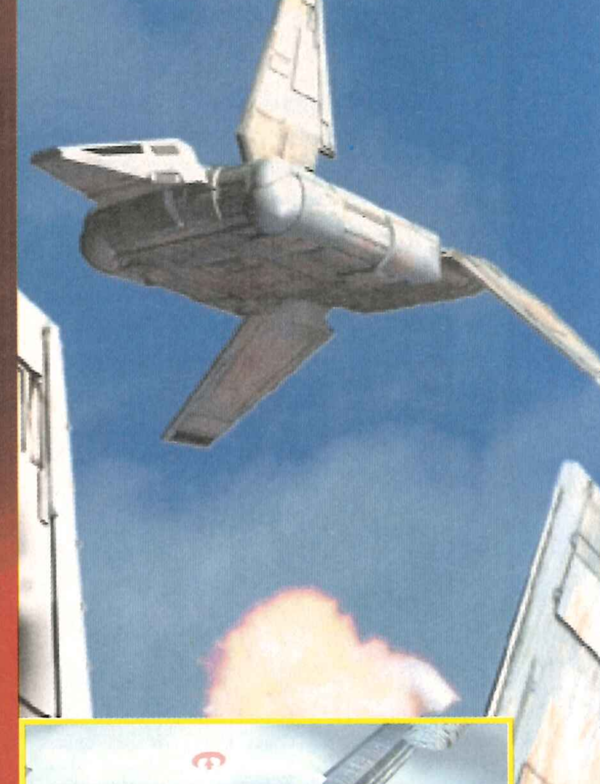
En esta misión podremos dirigir a varios personajes de la saga: Han Solo, Luke Skywalker, Leia, Chewbacca, R2-D2 y C3-PO. Todos ellos, junto a la lanzadera Tyridium que nos ha traído hasta allí, deben sobrevivir a la misión. Hay que introducir a Han en el búnker de escudo, una vez que lo hayamos capturado. Chewbacca tiene la misma habilidad que los Interceptor (asalto a AT-ST y AT-AA) y Luke puede visualizar zonas oscuras del mapa (aprovéchala para echar un vistazo a la situación del búnker de escudos). Dispones, además, de infantería normal y pesada, y de tres Interceptors.

Alrededor nuestro se encuentran algunos soldados, motojets, y un par de AT-ST. También hay ewoks. Los ewoks serán hostiles si no llevas contigo a C3-PO. Úsalo para reclutar a todos los de la zona. Los ewoks te ayudarán con catapultas, infantería y aviación (planeadores). Elimina a los soldados pero intenta capturar los AT. No uses a Chewacca para capturar esos AT. Todavía tiene que salvarte el cuello más adelante. Ten cuidado porque al este de tu posición se encuentra un poblado ewok. Cuando lleves a C3-PO hasta allí, Luke se marchará para enfrentarse definitivamente a su padre, que está en el mismo Endor. Úsalo para visualizar zonas oscuras del mapa. El búnker está al Norte, detrás de una montaña que habrá que rodear. Si la rodeas por el Oeste, te encontrarás la base rebelde y un buen par de AT-AT, entre otras cosas. Pero si la rodeas por el Este, sólo algo de infantería y algunos ST y PT. Dirige todas las fuerzas que hayas logrado reunir hasta allí y ataca. Intenta resolver los combates con pocas bajas, luego sabrás porqué. Una vez en el búnker, introduce a Solo. Cuando el búnker estalle, tendrás que dirigirte a toda velocidad al pueblo ewok con todas tus tropas. El Imperio está lanzando un ataque para destruirlo. Deja a los personajes en una de las casas al fondo para evitar que mueran en la batalla, excepto a Chewbacca. Los imperiales nos atacarán con varios ST, PT, infantería... y con un AT-AT. Tengas lo que tengas, será imposible que rechaces ese ataque si no capturas el AT-AT. Ahora es cuando le toca intervenir a Chewbacca. Cuando hayas capturado el AT-AT, habrá pasado lo peor. Todavía tienes que hacer frente a otro tímido ataque que rechazarás sin problemas. El tiempo se acaba, la Estrella de la Muerte ha sido destruida. Taskeen nos manda refuerzos para destruir la base imperial. Son más que suficientes. Tanques pesados, ligeros y lanzatorpedos (un vehículo que manejamos por primera vez en esta fase). No lleves a Chewbacca (y su AT-AT) en el ataque, podrías perderlo tontamente y arruinar la misión. Cuando destruyas la base imperial, Taskeen te informará de que Vader y el Emperador han muerto. Sólo queda asaltar la capital del Imperio en la que Brashin, un viejo conocido nuestro, se ha hecho fuerte.

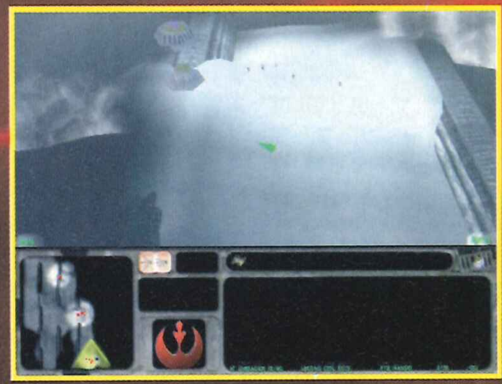
MISIÓN 22. EL CERCO DE COSRUSCANT (1)

Han pasado dos años desde que fue destruida la nueva Estrella de la Muerte. El Emperador ha muerto, pero el

Te designan en el pelotón de Solo para la operación en Endor; hay que destruir el búnker que genera el escudo protector de la nueva Estrella de la Muerte



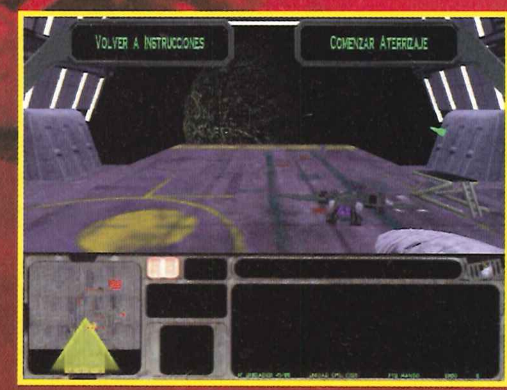

La primera parte del asalto de Cosruscant se desarrolla en uno de los polos del planeta.


Éste que se puede ver aquí es uno de los cuatro nodos que hay que llegar a controlar.

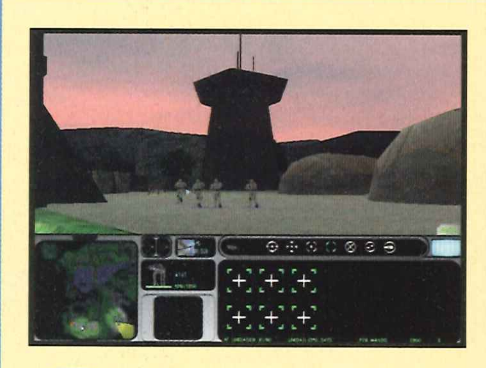

Cuando las tropas imperiales contraataquen recibiremos autorización para solicitar refuerzos.


Un transporte de tropas escoltado por Speeders trata de llegar sano y salvo a su destino.


Una escuadrilla de naves Y-Wings de la Alianza Rebelde vuelan en una operación de bombardeo.



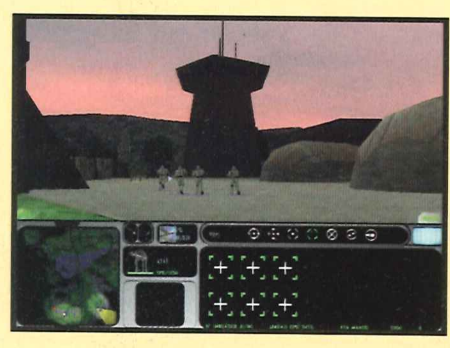
Al fondo se puede apreciar Cosruscant, el poderoso planeta-capital del Imperio.



Reparar unidades y curar soldados

A medida que tus vehículos y soldados sobrevivan a combates con el enemigo, irán adquiriendo barras de experiencia, así que será conveniente que trates de reparar y curar a tus unidades después de cada batalla. Un soldado con tres barras de experiencia es mucho más diestro y difícil de destruir que uno normal. Y lo mismo para los vehículos, los cazas y las torretas. Es mejor (y más barato) tener un ejército de calidad que uno numeroso. Preocúpate de mantener a tus tropas y enseguida podrás comprobar los resultados.





Imperio ha defendido cada uno de los sistemas bajo su control con uñas y dientes. Hay que encontrar una forma de aterrizar en la superficie, porque existe una red de sensores que cubre el planeta entero y que impide el desembarco masivo de tropas; pero esa red tiene un punto débil. Si se destruye uno de los nodos se creará un punto ciego que posibilitará el aterrizaje del grueso de las fuerzas rebeldes.

Llévate toda la infantería que puedas, un androide de reparación, Interceptors, un androide médico, y algún tanque de largo alcance o un lanzatorpedos. También puedes cargar una motojet para explorar el terreno con mayor rapidez.

Estamos en la zona ártica del planeta. El escenario es una especie de laberinto de murallas (en hilera) y tormentas de nieve. Avanza hacia el Este y destruye una pequeña fuerza imperial. Un poco más allá hay un centro de mando. Invádelo. Al Norte del centro de mando hay dos de los cuatro edificios sensores. Los otros están al Sur. No te encontrarás con más tropas imperiales. Eso sí: no olvides dejar soldados en los edificios sensores para evitar problemas. Todo parece muy fácil, pero cuando hayamos tomado el edificio, el Imperio mandará un buen contingente para intentar volver a controlar la situación. Ya puedes solicitar refuerzos, así que empieza a hacerlo rápido porque no tienes mucho tiempo. Recibirás el ataque de dos AT-AT acompañados de algunos AT-ST y AT-PT, además de infantería. Hazles frente con los refuerzos adquiridos. Luego destruye la base que acaba de instalar el Imperio. No estará muy defendida, así que no tendrás ningún problema. La cosa ha resultado mucho más fácil de lo que parecía. Ya puedes atacar las puertas de la ciudad.

MISIÓN 23. EL CERCO DE COSRUSCANT (2)

Hay que ocupar o destruir varias plataformas de artillería, un aeródromo, y algunos almacenes de vehículos del Imperio. No tenemos suficientes efectivos para un ataque frontal. Tendremos que hacernos con todos los AT-AT que podamos y destruir con el rayo Chin la puerta principal.

El Imperio, muerto su líder, está claramente a la defensiva. Aterrizamos con una buena fuerza de choque y no sufriremos el familiar hostigamiento de fases anteriores. Delante de nuestra base hay una autopista que se extiende a lo largo de una serie de murallas concéntricas. Todas están plagadas de estructuras defensivas y de artillería. Patrullando su perímetro hay varios AT-AT que no te será difícil capturar. Elimina las defensas con los lanzatorpedos o los tanques, y con mucha paciencia. Elimina la artillería pesada de los lados de la muralla, o convertirán tu avance por los pasillos en una lluvia de fuego que no sabrás ni de dónde viene. Puedes usar las motojets, o los cazas para que te muestren los blancos. También puedes eliminar las defensas antiaéreas con la artillería y luego mandar los Y-Fighters a bombardearlo todo.

Una vez que rompas la línea de defensa de la muralla, sólo tendrás que preocuparte de destruir, con la aviación, las baterías que hay situadas en algunos edificios. Después lleva un buen contingente de infantería en un AT-AT y empieza a tomar los edificios señalados en el mapa. Lo único que tal vez te cree algún problema es el aeródromo situado al Sudoeste de la ciudad. Está plagado de bombarderos que destruirán tus unidades de tierra en un abrir y cerrar de ojos. Manda una buena escuadrilla de Speeders y destruye la base. No intentes destruir antes a los bombarderos porque es imposible: son demasiados y continuamente vienen más.

Tal vez, mientras realizas todas estas operaciones, recibas el ataque a tu base de un AT-AT o incluso de dos, acompañados de AT-AA. Elimina a los antiaéreos rápidamente, y luego inutiliza con el cañón de Iones de los Y-Wing a los


Las defensas de las murallas reciben el ataque de unidades artilleras rebeldes.


Una nave Y-Wing merodea por las calles de la ciudad buscando unidades enemigas.



Un Y-Fighter bombardea una unidad de artillería imperial. ¿Será capaz de acabar con ella?



La capital de Cosruscant es una impresionante ciudad que se eleva hasta los cielos del planeta.

Nuestras tropas rebeldes se preparan por fin para poder entrar en el Palacio Imperial.

AT-AT para bombardearlos o capturarlos (si tienes Infiltrator) a placer.

MISIÓN 24. EL CERCO DE COSRUSCANT (3)

En la última misión tendremos que capturar el palacio imperial, en Cosruscant. Empezamos en el medio de la impresionante ciudad, con un buen contingente de tropas y vehículos. Habrá que ir avanzando hacia el Sur, pero despacio, porque la zona está llena de defensas y de artillería (como de costumbre). Al principio recibiremos ataques continuos, pero no hay que asustarse. Ten siempre preparados Infiltrator para ocuparte de los AT-AT; los AT-AT siempre vendrán por el Oeste o por el Sur; por el Este sólo recibirás ataques de ST o PT. Construye algunas torretas antiaéreas y aguanta las embestidas sin problemas. Entre ataque y ataque, ve mandando Y-Fighters para destruir la artillería enemiga. Ten cuidado con las torretas antiaéreas imperiales. Puedes ocuparte de ellas con fuerzas de tierra.

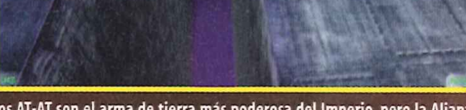
En tu avance hacia el Palacio (que está en línea recta, con respecto a tu base, hacia el Sur) encontrarás innumerables bases imperiales, más o menos defendidas. Destrúyelas y sigue, pero no descuides tu base. Habrá veces en que recibirás ataques por los cuatro flancos a la vez, y las cosas se pueden poner muy feas. El palacio está rodeado, además de por las clásicas estructuras defensivas y por artillería, de TIE Bombers y TIE Fighters, así que, al igual que en la fase anterior, será conveniente que los destruyas (junto a los aeródromos) con los Speeders. A medida que vayas eliminando bases, los ataques imperiales se irán reduciendo. El palacio está sobre una plataforma de tres niveles a los que tendrás que acceder por una serie de rampas. Como te puedes imaginar junto a las rampas hay de todo, así que tómatelo con calma. Cuando todo esté despejado mete a la infantería en el Palacio Imperial. Taskeen nos felicita en persona y nos promete una medalla en la celebración de la victoria, pero Brenn no puede alegrarse. "Todos hemos perdido demasiado en esta guerra", dice pensando en su hermano Dellis. De pronto, un soldado interrumpe la comunicación para informarnos de que en el sótano del palacio se han encontrado algunos prisioneros, y uno de ellos es Dellis. No estaba muerto, el general Brashin nos mintió. En Cosruscant, estallan los fuegos artificiales. "Es el principio de una nueva era", dice el general Taskeen.

L.E.C.





Un androide repara uno de los AT-AT capturados, que seguro nos servirá para futuras operaciones.



Los AT-AT son el arma de tierra más poderosa del Imperio, pero la Alianza también tiene con qué combatirlos.



Esta que se puede ver aquí es la primera rampa en la subida hasta el Palacio Imperial.

Ultima IX

El último viaje del Avatar

Ascension

¡Avatar! ¡Despierta! ¡Ha llegado la hora! Veo en el Tapiz de las Eras la confrontación final contra el terrible Guardián. Ganes o pierdas, predigo que nunca más volverás a Britannia. Es el Fin del Ciclo, el destierro terrenal del Héroe, paladín de las Ocho Virtudes. Contempla por última vez tu amada Britannia: expulsa a las bestias de sus frondosos valles; derrota a las ocho columnas de magia negra que corrompen los ochos Santuarios; enfréntate, en un último y mortal combate, al invencible Guardián. Y después, abandona Britannia para siempre...

Las palabras de Hawkwind aún resonaban con fuerza en la mente del Avatar cuando se despertó, sudoroso, de la pesadilla. No eran muy distintas de otras que había escuchado en anteriores ocasiones desde el regreso a su mundo, tras el enfrentamiento con el Pagano. Pero ahora sabía que no eran fruto de su imaginación, sino de la conexión telepática con el viejo mago Hawkwind, el que habita entre Dos Mundos. El momento tanto tiempo esperado había llegado: por novena y última vez, debía viajar en el espacio-tiempo hasta la mítica Tierra de Britannia. Las noticias traían rumores de unas gigantescas columnas que había bloqueado los Santuarios de las virtudes, anulando su efecto y, por tanto, extendiendo el odio, la maldad, y demás pecados entre los habitantes del reino. Era menester que el Avatar retornara a la Tierra Asignada a cumplir su última misión. Las imágenes entretejidas en el Tapiz certificaban que, ocurriese lo que ocurriese, éste sería el último viaje del Avatar a Britannia.

EL MUNDO CONOCIDO

Resignado a su suerte, el Avatar se levantó de la cama y se dispuso a emprender su más terrorífica misión. Debía equiparse convenientemente, así como encontrar la Puerta de la Luna que comunicaba directamente con Britannia. Podía utilizar las cruces corvadas, llamadas ankhs, que había repartidas por la casa, pues ofrecían valiosas pistas.

Lo primero que hizo fue dirigirse al cuarto de baño para recoger su ropa; explorar Britannia en calzoncillos podría dar lugar a malas interpretaciones...

En la sala contigua encontró un útil cinturón que le permitiría tener los objetos más valiosos a mano. Mientras iba recorriendo las estancias, camino del jardín exterior, iba leyendo todos los libros de la casa, pues guardaban información muy útil.

En el piso de abajo encontró una mochila en una estantería, la llave del jardín en la mesa del ordenador,



y el mapa de los alrededores en un baúl. La cocina guardaba algo de comida y un paquete medicinal. Cerca de la chimenea también recogió el diario –traducido como revista, en el manual-, y la brújula. Había pasado mucho tiempo desde su última aventura, así que se dirigió a la parte trasera de la casa y recogió una espada, un arco y unas flechas, que utilizó para practicar un poco en la diana y el muñeco de trapo. Ya tenía todo lo que necesitaba para viajar a Britannia, así que salió del jardín con ayuda de la llave recién adquirida.

Las perturbaciones provocadas por el retorno del Guardián habían comenzado a afectar al mundo contemporáneo, y así, el Avatar tuvo que enfrentarse, en las inmediaciones de su propia casa, con varios lobos, un ladrón, y algunas ratas gigantes. En el pequeño bosque exterior encontró una cueva y una entrada submarina en el fondo del lago, con algunos valiosos objetos, pero no les dio demasiada importancia, ya que perdería la mayor parte de ellos al atravesar la Puerta de la Luna.

Después de desentumecer un poco los músculos, decidió buscar la vía de entrada a Britannia. Una hermosa canción llamó enseguida su atención. Pronto localizó un carromato donde una hermosa gitana leía la buenaventura a todo aquel que se lo pedía. El Avatar se sentó en la silla, y respondió a las siete preguntas que la adivina le iba formulando, mientras consultaba sus cartas de tarot. En función de las respuestas –ver recuadro adjunto- se forjaría la profesión del Avatar, en su nueva reencarnación.

Una vez terminado el interrogatorio, salió de la carreta y se acercó al portal interdimensional que acababa de aparecer. De su interior emergió un horripilante monstruo de múltiples ojos que abatió con su espada. Ningún obstáculo más se interponía entre él y el Reino de Lord British.

Capítulo 1: compasión

STONEGATE

El fogonazo de luz se cerró detrás del Héroe, y al instante se materializó en un oscuro aposento de paredes mohosas y aire viciado. Las antorchas en las paredes y la decoración certificaban que el viaje había concluido con éxito. Se encontraba en Stonegate, una castillo abandonado en cuyos jardines se alzaba el teletransporte que llevaba directamente al corazón de Britannia.

El agitado viaje por el canal espacio-temporal había desintegrado los objetos que portaba. Era menester aprovisionarse lo más rápidamente posible, pues los peligros acechaban en cada esquina. No tuvo que buscar mucho para encontrar, en la esquina de una estancia, un baúl que contenía un arma, en función de su profesión, un mapa, y algunos hechizos. También localizó una poción en la librería, una linterna en la mesilla, y algunos libros, que no dudó en leer.

Bajó las escaleras y encontró otra espada y el valioso Libro de Hechizos. Ahora ya podía lanzar encantamientos. De momento, sólo estaba a su disposición la Magia Lineal, con cuatro hechizos básicos: Piedra, Vendaval, Apagar y Encender. Los colocó en el cinturón para activarlos rápidamente cuando fuese necesario.

El camino de salida del castillo estaba cortado por un campo de fuerza. El Héroe lo desactivó encendiendo la antorcha cercana con el hechizo Encender. Las escaleras desembocaban en una alcoba en ruinas con la puerta cerrada. Liquidó a la rata con el hechizo de Piedra, y saltó a la plataforma donde reposaba el bicho. Allí movió la palanca que abría el portón de salida. En el pasillo encontró un cofre con algunos trozos de armadura. La puerta contigua se abría si empujaba un jarrón con el hechizo Vendaval.

Un ascensor llevaba directamente hasta una enorme piscina. Cuando llegó abajo, abrió la válvula cercana para vaciar el pozo.



En el fondo del embalse recogió algo de oro y pulsó la baldosa azulada que sobresalía en la pared, para formar unas escaleras. Así llegó hasta un recinto cuyo suelo estaba envuelto en llamas. Utilizó el encantamiento Apagar para extinguir el fuego y los dos braseros que rodeaban una estatua.

Enseguida salió del castillo, hacia un explanada rocosa. El cielo de Britannia era azul y claro, tal como lo recordaba.

Exploró los alrededores y encontró una poción, flechas, y algunos reactivos. En el fondo del pequeño lago había un cofre que escondía algo de oro, pero estaba protegido por pirañas. Todos los caminos llevaban hasta una cueva protegida por un guerrero enviado por Lord Blackthorne, cuya misión era impedir que el Avatar se acercase al teletransporte. Pese a su fiero aspecto, era menos peligroso de lo que parecía, pues bastaron un par de mandobles para derrotarlo. En el interior de la cueva, un círculo pedregoso, recorrido por extrañas líneas, marcaba el camino hacia la capital del Reino: Britain.

REENCUENTRO CON LORD BRITISH

El portal recién activado llevaba directamente al interior del castillo real, en el corazón de Britannia. El Avatar fue recibido por Hennington, el chambelán del monarca, que le pidió visitar rápidamente al Rey, en la Sala del Trono. Lord British esperaba, impaciente, en el atrio. El encuentro fue emotivo –hacía seis años que no se veían-, pero también protocolario –debían guardar las apariencias ante los súbditos- y preocupante, pues eran muchas las desgracias que habían caído sobre Britannia. Lord British le habló de las gigantescas columnas que habían surgido en varios puntos del Reino, acompañadas de enfermedades y brotes de violencia y maldad entre la población. También le entregó un mapa y le dio las indicaciones precisas para comenzar la investigación en la mazmorra Despise, muy cerca de la columna que mancillaba la capital, Britain. Igualmente, le permitió recoger todo lo que necesitara del castillo, para aprovisionarse convenientemente.

Tras aceptar la misión –respondiendo "On my word" cuando se nos pregunta- , el Avatar fijó su atención en un horripilante monstruo volador que reposaba en la misma sala del trono. Por suerte, se trataba de una gárgola amiga. Esta especie también se encontraba en problemas, pues alguien había robado las lentes que permitían leer el Codex sagrado de las Gárgolas. Reflejo de todas las virtudes, el Avatar se comprometió a encontrarlas.

Tal como le había indicado Lord British, decidió explorar el castillo. Subió las enormes escaleras, hasta los aposentos. En una de las habitaciones localizó algo de oro, trozos de armadura de cuero, y un extraño espejo que no dudó en examinar. También había un teletransporte comunicado con el laboratorio del mago Laurana. Aquí encontró una gran cantidad de reactivos pero, de momento, no eran necesarios. Echó un vistazo, eso sí, a las bolas de cristal y al telescopio, además de recoger algunas útiles pociones. Después regresó a la sala de partida, con ayuda del teletransporte, y exploró el otro aposento, donde encontró pociones amarillas, un mapa, y un saco para guardar sus objetos.



Regresó a la sala donde se había materializado en primer lugar –decorada con una hermosa fuente-, y entró en la armería. Uno de los soldados de Lord British le explicó el manejo básico de las armas, y otro se ofreció a entrenarle por una módica cantidad de dinero. El Avatar necesitaba practicar el ya casi olvidado arte de la lucha armada, así que aceptó gustoso. También encontró un mazo con pinchos y una espada corta.

NOTA: Si, en el momento de la oferta de entrenamiento, no se dispone de dinero, es recomendable seguir con la aventura y volver cuando se ha recolectado la cantidad necesaria. Esto se aplica a todos los entrenadores esparcidos por Britannia, pues aumentan las habilidades, enseñan movimientos especiales e, incluso, ofrecen armas muy valiosas.

Un teletransporte llevaba directamente a las celdas, donde pudo hablar con el guardia y recolectar algo de comida. Cualquier guerrero convencional se habría dado por satisfecho y habría abandonado la armería, pero el Avatar no era un guerrero cualquiera. Examinó detalladamente las paredes para encontrar unas finas líneas que delataban un pasadizo secreto.

Secreto: En la armería hay dos estancias secretas, cerca de las esquinas. Conducen a unas garitas donde puede recolectarse algo de oro.

La otra puerta de la sala de la fuente contenía algunas provisiones.

Secreto: En este habitáculo también hay dos pasadizos secretos con más comida y algunos pergaminos con hechizos, que conviene guardar para añadir al libro, más adelante.

Bien aprovisionado, el Avatar decidió salir del castillo y explorar la ciudad.

BRITAIN

Antes de cruzar el puente que llevaba a las edificaciones cercanas, dio un paseo por los hermosos jardines que rodeaban el castillo. En un laberinto vegetal encontró algunas pociones, un poco de oro, y una espada llameante que también podía utilizarse para iluminar zonas oscuras.

Notas importantes

En la siguiente guía de «Ultima Ascension» se citan todos los pasos detallados para completar el juego, así como las misiones secundarias más interesantes, que sólo sirven para conseguir nuevas armas, objetos y dinero. El objetivo principal consiste en destruir las columnas mágicas que han pervertido las ocho virtudes y acabar, definitivamente, con el malvado Guardián. Una vez que se ha descubierto el medio de transporte para viajar entre islas, la destrucción de las columnas puede llevarse a cabo en cualquier orden. Por tanto, no hace falta seguir esta solución al pie de la letra; basta con consultar la sección correspondiente, cuando se está atascado. Lo mismo se aplica a las mazmorras: la activación de los pulsadores, recogida de objetos, y la visita a las distintas estancias se pueden realizar en un orden distinto al citado en esta solución.

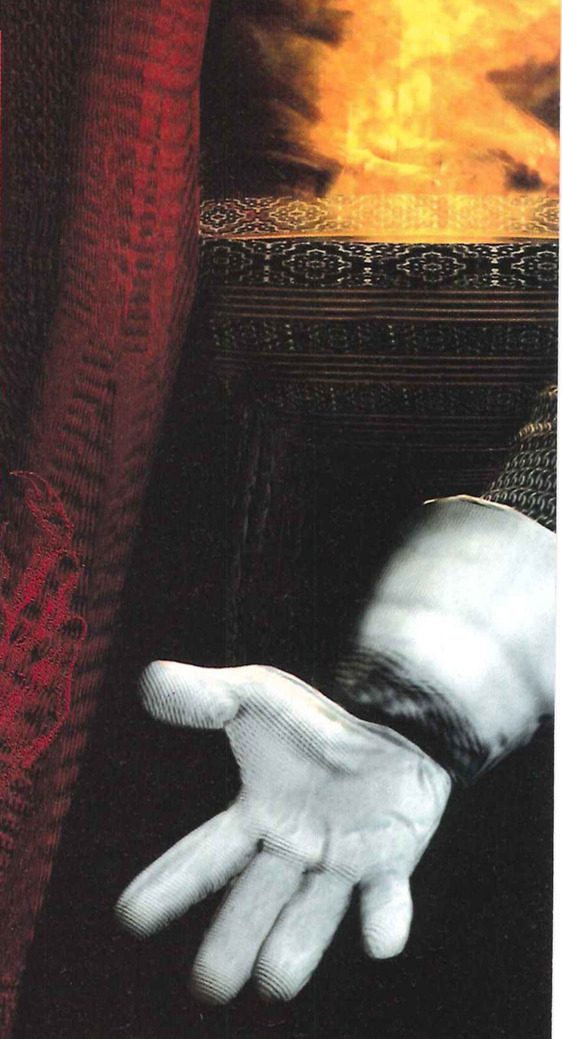
En la guía, se reflejan los lugares exactos donde se encuentran los objetos imprescindibles para acabar la aventura, así como otros muchos que sirven para mejorar la salud o defenderse de los enemigos: pociones, armas, etc. Algunos de ellos sólo aparecen en función de la profesión del Avatar, elegida al responder el interrogatorio de la gitana del carromato. Por tanto, puede que aparezcan en la solución, pero no en el juego. Esto sólo ocurre con los objetos secundarios.

Puesto que, por una maldición del destino –y el poco sentido de la compasión de los implicados–, el juego no ha sido traducido, durante este Patas Arriba hemos decidido mantener en inglés algunos de los nombres originales más complicados, especialmente aquellos que hacen referencia a armas y lugares. De esta forma, os resultará más fácil reconocerlos, cuando los encontréis en el juego.

La versión comercializada en España incluye todos los parches publicados para la versión americana. Por tanto, no apliquéis ninguno de los que circulan por Internet.



En la armería había dos estancias totalmente secretas, cerca de las esquinas, que conducían a unas garitas donde se podía recolectar algo de oro



Ya en la ciudad, visitó todos los edificios, especialmente las tiendas, para recolectar armas, armaduras y un sextante. También habló con todos los habitantes del lugar, pues debía recopilar la mayor información posible, antes de emprender la aventura. Algunos de los más interesantes eran Aleena, la mujer del museo, que le invitó a hablar con Sarah, la guardián del Santuario; la mujer de la iglesia, que necesita serpentwyne; el alcalde, en la plaza central de la villa; el hombre cerca de la casa de Nico, en la esquina noroeste, que explica cómo registrar los hechizos de los pergaminos en el Libro de Hechizos; y el cura, en el interior de la iglesia. Es posible recoger algo de serpentwyne para la mujer del exterior en una alcoba cerrada, que se puede abrir con una llave en la sala trasera.
Otro de los lugares importantes que visitó fue la casa del alcalde, muy cerca del castillo. El asistente le comentó los métodos utilizados por su jefe para controlar a los desheredados de la sociedad.

Secreto: Un gran tapiz esconde una sala secreta con un libro y varios objetos valiosos.



Cuando quedó satisfecho con la visita turística, el Héroe se dirigió al puente del este, hacia el Santuario. Pronto encontró a Sarah, su custodio, que le enseñó todo lo que sabía sobre el recinto sagrado.

Cerca del faro, atisbó una cueva con un diamante; lo vendió a buen precio al joyero local. El vigilante del faro le encomendó la primera de las misiones secundarias, que no eran necesarias para completar la aventura, pero que servían para aumentar las habilidades y obtener armas y tesoros. En esta ocasión, se trataba de encontrar tres gemas.

Después regresó hasta el lugar donde se encontraba Sarah, y continuó hacia el este, hasta el Santuario de Britain. Estos lugares mágicos aparecían marcados en el mapa de Britannia –el de papel que viene junto al juego- con una cruz ankh. Al pulsar en las piedras centrales, era necesario teclear el mantra comunicado por Sarah: MU. Así descubrió la forma de sanar los santuarios. Para cada uno de ellos, debía encontrar su "sigil", su "glyph" y su mantra asociado. El "sigil" suele estar en poder de algún personaje. El "glyph" está custodiado en el interior de una de las columnas malditas, cuya entrada suele estar bajo tierra, en el interior de la mazmorra cercana. El mantra lo conoce algún personaje local, o se encuentra grabado en algún libro.

Con toda esta información su poder, se dirigió hacia al norte, en busca de la gran columna mágica. En el camino se alzaba la casa de Gwenno, donde consiguió un arco, en la sala de música, tras subir las escaleras. Más al norte, la gran columna de magia negra dominaba todo el paisaje. Para entrar, debía localizar el pasaje subterráneo, en el interior de la mazmorra Despise. Este antro de desesperación se encontraba al este de la columna –aparece marcado con una calavera, en el mapa de papel–.

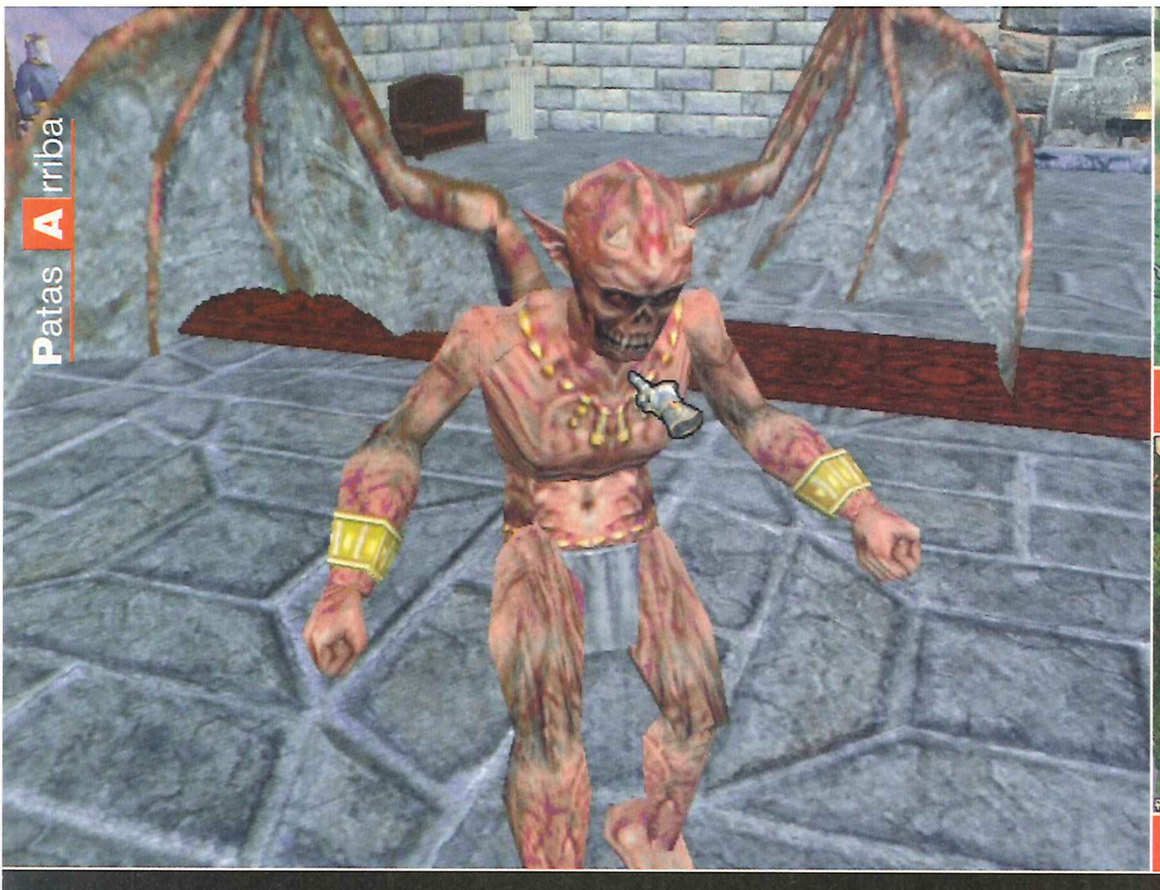
LA MAZMORRA DESPISE

A medida que se sumergía en las profundidades de la tierra, la luz era cada vez menos abundante. El aire putrefacto y los extraños aullidos del viento no presagiaban nada bueno. El primer obstáculo lo superó activando un mecanismo. Enseguida encontró un cofre que contenía la llave de la puerta. Al otro lado, dos hombres le encomendaron la búsqueda de cuatro piedras kiren. Ellos sólo conocían la localización de dos de ellas: detrás de una cascada, y en un pilar. Las otras dos estaban a cargo de otros dos hombres que habían desaparecido en el interior de la mazmorra.

El Avatar encendió una la antorcha para abrir la puerta. Al otro lado, saltó de pilar en pilar hasta recoger la primera piedra kiren. Un botón cercano abría una nueva puerta. Se dejó caer por un agujero hasta un recinto con un cuadro, que guardaba la armadura wyrmguard. Un mecanismo hacía desaparecer una pared, dando paso a una estancia con una piscina. Recogió el cubo del pentagrama y lo colocó en el altar, para abrir una nueva puerta. Mientras subía las escaleras, recogió un trozo de armadura.

Secreto: Cerca de aquí hay una sala secreta que se puede abrir al manipular el escudo. Contiene oro, pociones, y una fuente curativa.

Continuó por el pasaje principal, activando un mecanismo para liberar el paso, hasta el lugar donde yacía el cadáver que revelaba





Este niño es un mentiroso. Habrá que tragarse sus mentiras tres veces, antes de que diga la verdad.



Moonglow es una de las ciudades más hermosas de Britannia. El campo energético que sirve de protección ilumina las casas durante la noche.

dónde se encontraba otra de las piedras kiren. Tras subir unas escaleras, pudo abrir la puerta de salida buscando la llave en el montón de basura. Así llegó hasta la sala de prácticas de tiro. Tuvo que disparar una flecha al blanco para abrir la puerta. Más adelante, subió unas escaleras y pisó una baldosa móvil; dejaba al descubierto una sala con un teletransporte. Antes de entrar en él, no se olvidó de recoger los objetos valiosos.

Tras el mágico paseo, superó una trampa de pinchos y activó un mecanismo para continuar avanzando. Cerca estaba la sala donde permanecía la segunda piedra kiren. Otra baldosa móvil lo acercó hasta la puerta del botón azul. Un mecanismo cercano hizo desaparecer la fuente, revelando el pulsador necesario para abrir una nueva salida. Tras recoger unas pociones del laboratorio, leyó un libro de una mesa y saltó, subido en ella, a una abertura que llevaba a una palanca. Esto le permitió alcanzar el camino sobre la puerta, gracias al apoyo ofrecido por el ladrillo. Encontró una llave en un pequeño embalse, que le sirvió para abrir la puerta contigua. El camino para llegar hasta allí había sido peligroso, pero aún quedaba lo peor.

El pasaje terminaba en una amplia construcción, semejante a un templo.

Secreto: Si se encienden las velas del altar, se materializa un rayo de luz que cura las heridas.

Con la llave que había en un banco, el Avatar abrió la puerta situada detrás del altar. Pudo escuchar los gritos aterrorizados de un hombre a punto de morir, pero le salvó la vida en el último momento accionando la palanca que evitaba el aplastamiento. Así consiguió la tercera piedra kiren.

Continuó explorando la zona hasta una estancia con una extraña esfera.

Allí pulsó un botón que trasladó una llave a otro lugar. Con ella pudo abrir una cámara bajo una rampa. Era el lugar donde debían colocarse las piedras kiren.

El Avatar sólo había recolectado tres, así que leyó el libro cercano para hacer desaparecer una pared. Al otro lado, pulsó un botón morado en la fuente que descubría una cámara acuática. En el fondo, un nuevo botón movía la roca donde se escondía la cuarta piedra kiren. El camino continuaba por un puente sobre un pozo de lava protegido por un guardia wyrm. Tras un intercambio de mandobles, el soldado descubrió su inferioridad y pidió clemencia, afirmando ser Iolo. El Avatar le perdonó la vida y continuó hasta la columna donde reposaba el "glyph".

Regresó entonces hasta la cámara kiren y colocó las cuatro piedras en los pedestales. A cambio de las molestias, obtuvo un poderoso escudo. Ya había hecho todo lo que había que hacer en el subterráneo, así que regresó a la superficie. Apenas había respirado unas bocanadas de aire fresco, cuando fue atacado por varios guardias wyrm. Por suerte, fue rescatado por la mujer-pirata, Raven, pero no se creía que acaba de ayudar al mismísimo Avatar.

> Lord British le habló de las gigantescas columnas que habían surgido en varios puntos del Reino, acompañadas de enfermedades y brotes de violencia y maldad entre la población

PAWS

De regreso a Britain, el Héroe acudió a las tiendas correspondientes para aprovisionarse y vender los objetos recopilados en la mazmorra. Necesitaba encontrar el "sigil", en poder del alcalde pero, al visitar su casa, descubrió que se había marchado a Paws, en busca de su hija.

El camino hacia la nueva ciudad se encontraba en el sur y en oeste. Sólo hacía falta seguir el mapa de Britannia para encontrarlo. En su deambular por los paisajes verdosos encontró a una mujer ciega, que le comunicó la forma de seguir el camino de la Virtud.

Pronto localizó una casa en la que un niño pedía ayuda. Utilizó el hechizo Apagar para extinguir el fuego y descubrió que la madre del chaval había sido secuestrada por unos bandidos. Decidido a liberarla, buscó un camino de piedra que subía la montaña. Cerca del puente, estaban los bandidos. El Avatar combatió valientemente con ellos, hasta liberar a la mujer. Gracias al libro que dejó uno de los secuestradores, descubrió la localización de un tesoro. Se encontraba en un camino nevado que partía del puente.

Con la misión cumplida, regresó a la casa del niño y continuó hacia el oeste, hasta un nuevo puente custodiado por un troll. El monstruo le pidió 10 monedas de oro para poder pasar, pero bastó con preguntarle "How much is 10 gold coins?" para fundirle los plomos. Un baúl en una cueva cercana al troll escondía una valiosa válvula.

El puente llevaba directamente al poblado de Paws. Situado en medio de un pantano venenoso, Paws era un lugar triste y peligroso. El Héroe se cuidó de no pisar la tierra de color oscuro, pues podía contraer una enfermedad. Pronto localizó la casa del alcalde de Britain. Estaba siendo atacado por una rata gigante, pero salvó la vida gracias a Peg Leg. El alcalde le contó que su hija había sido secuestrada por una banda de goblins, cuyo campamento se escondía al sur del poblado. Antes de emprender el rescate, el Avatar recogió un mapa de la zona en el piso superior. La mujer del molino también le contó que no había agua porque la bomba se había estropeado.

Siguió el camino del sur hasta la casa de la sanadora. La mujer necesitaba serpentwyne. Por suerte, el Avatar llevaba un poco encima, aunque siempre podía encontrar más en una botella tirada en la playa cercana.

La morada de los goblins, una especie de cabaña medio podrida, se erigía un poco más al sur. Tuvo que abatir a varios de ellos antes de liberar a la chica. Con la misión cumplida, regresó a comunicar la buena nueva al alcalde, pero antes no se olvidó de ir al sudoeste de la casa de Peg Leg, hasta la bomba de agua. Utilizó la válvula del inventario para ponerla en marcha. Agradecido, el alcalde le entregó el "sigil" –un corazón- del Santuario de la Compasión. Ya tenía todas las reliquias necesarias para realizar el ritual de liberación.

Secreto: Al noroeste de la ciudad hay una torre protegida por varios monstruos, que guarda un hechizo de levitación.





Regresó al Santuario, en Britain, y colocó el "sigil" y el "glypth" en el altar. Entonó el mantra que Sarah le había comunicado –MU- y sanó el Santuario. Así pudo aumentar uno de sus atributos y liberar el Primer Círculo de Magia. Sin embargo, para poder utilizar los nuevos hechizos, primero debía inscribirlos en el Libro de Hechizos con el ritual correspondiente.

Recogió el "sigil" y la runa y regresó a Britain. No se olvidó de hablar con la propia Sarah y Lord British, para conocer su próximo destino. En la capital, vendió todos los objetos que no necesitaba y compró los que había gastado. Después fue al laboratorio del mago, en el castillo de Lord British, pues allí había un pentagrama que permitía realizar el Ritual de Registro. En un cofre, también estaban todos los reactivos necesarios.

NOTA: El mencionado ritual se explica claramente en el manual del juego, en los libros esparcidos por distintos lugares, y en el propio diario que el Avatar lleva. Básicamente, para inscribir un hechizo en el Libro se necesita un pergamino con la descripción del hechizo, un pentagrama, y los reactivos asociados. Debe colocarse el pergamino en el pentagrama, los reactivos en el pergamino, encender las cinco velas con el hechizo Encender, y pronunciar las palabras que componen la invocación. Tanto los reactivos necesarios para cada hechizo como la invocación aparecen en el manual del juego.

Capítulo 2: Humildad

Llegado este momento, el Avatar debía encontrar un barco para liberar el segundo Santuario. Puesto que el espacio en su mochila era muy valioso, dejó todos los objetos que no necesitaba –por ejemplo los reactivos y pergaminos de círculos superiores- en el castillo de Lord British, y buscó a Raven, en el puerto. Al ver la runa, prueba de la liberación del primer Santuario, reconoció la identidad del Avatar y le permitió viajar en su barca hasta la temida Cueva del Bucanero.

BUCCANEER'S DEN

La mujer pirata era un excelente marino, así que pronto arribaron a Buccaneer's Den, sin sufrir ningún percance importante. Nada más atracar en la orilla, Raven aconsejó al Avatar visitar a Samhayne, que vivía en la taberna. Por el camino, varios piratas salieron a su encuentro, pero prefirió no meterse en líos pagándoles la cantidad de oro pedida. El pequeño pueblo era un hervidero de matones, ladrones, falsificadores, y demás profesiones de dudosa reputación. Pese a ello, el Avatar entró en las dos tiendas, la de provisiones y la de armas, y compró algunos objetos interesantes. También encontró la espada "broadsword" en un cofre, en una de las mencionadas tiendas. Siguió el camino del este hasta que localizó un cangrejo gigante, que no dudó en matar, y una mujer que vendía a un niño. Así conoció los entresijos de la esclavitud.

En el edificio cercano encontró un tesoro, junto con un misterioso pergamino que contenía una especie de contraseña: KEEL-HAUL . Después continuó hacia el este, hasta atisbar a otro pirata que estaba atacando a un hombre. Al pedirle que lo dejara en paz, el maleante atacó al Héroe. Como recompensa por su justa muerte, obtuvo la localización de una misteriosa cueva. A continuación, examinó la barca cercana y recogió la carta de Katy.

Encontró la cueva secreta al noroeste de la isla. Contenía un cañón que movió convenientemente para apuntar a otra cueva taponada, cerca de allí. En su interior encontró los Guantes de la Furia.

El Avatar regresó al puerto, donde estaba el barco. Podía utilizarlo para llegar a la otra isla cercana, o bien nadar hasta la otra orilla. Eligió este último método. Pronto localizó la taberna, donde adquirió una botella de ron. Cerca de allí, un ring de boxeo permitía entrenar el combate cuerpo a cuerpo.

A continuación, tomó el elevador que partía del piso superior de la taberna, hasta la casa de color azul. Allí vivía Samhayne; tenía en su poder el Codex de las gárgolas, pero sólo estaba dispuesto a entregarlo si el Avatar resolvía el problema de los remolinos. Igualmente, le comunicó que cierta mujer en New Magincia disponía de más información.

Para llegar a este nuevo paraje, necesitaba el consejo de Keagan, el cartógrafo. Regresó a la otra isla y el hombre le dijo que podía llegar a New Magincia utilizando el barco de pasajeros o, más fácilmente, por medio de un túnel secreto que comunicaba directamente las dos islas. No obstante, necesitaría la contraseña.

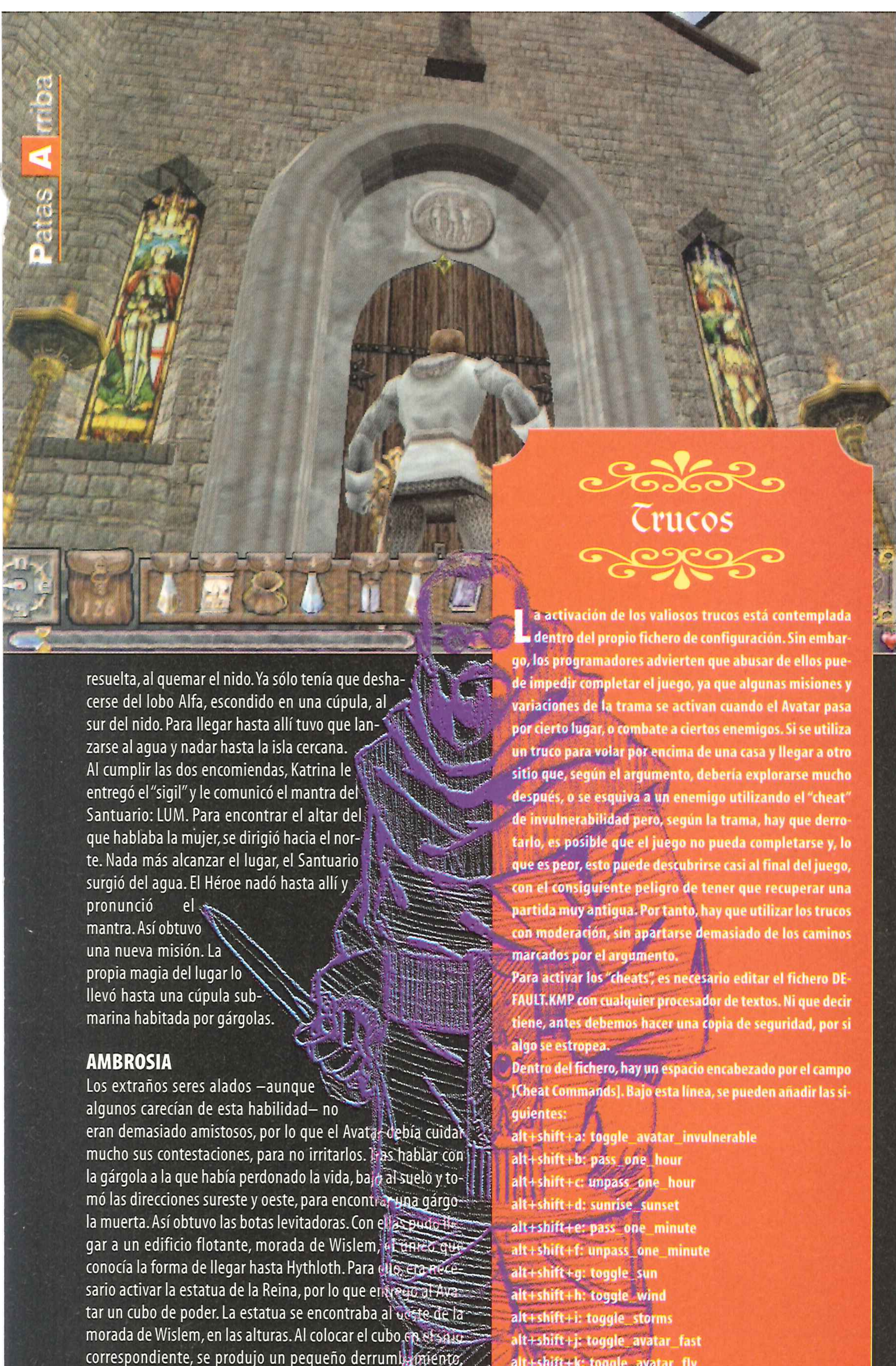
El Avatar ya la había encontrado en el pergamino del cofre, así que se dirigió al faro, tal como marcaba el mapa de papel. Por el camino, encontró un fantasma, al que entregó el ron.

Antes de entrar en la cueva cercana al faro, fue a la playa, hacia el oeste, y buscó una apertura protegida por un pirata. Allí recogió la primera esmeralda, que tendría que pulir y entregar al farero correspondiente, para completar una de las primeras misiones secundarias encomendadas. Aún no podía hacer nada de eso, así que se introdujo en la cueva que cruzaba por debajo del mar, hasta New Magincia. Tuvo que dejar atrás algunas arañas y unas trampas de pinchos, y teclear la contraseña –keelhaul-, para llegar al otro extremo del túnel. Desembocaba en una hermosa playa arenosa.

NEW MAGINCIA

Como siempre hacía cuando llegaba a un nuevo paraje, el Avatar examinó el mapa de papel para hacerse una idea de la distribución del lugar. New Magincia era una isla triste y semihundida en el océano, plagada de ruinas.

Al sur del lugar, dentro de un gran edificio derruido, rodeado de agua, encontró un cofre con varias joyas. Atravesó un puente formado por una columna derribada y subió por una especie de protuberancia rocosa, en cuya cima había un nido de buitre, que encendió con el hechizo correspondiente. Hacia el noreste encontró otro cofre con un pergamino y una vara. Cerca de la cima de la montaña, tras abatir a varios lobos, localizó a Katrina. Ella poseía el "sigil" del Santuario de la Humildad, pero quería que el Avatar la librase para siempre del acoso de los buitres y los lobos, antes de entregarlo. La primera tarea ya había sido



resuelta, al quemar el nido. Ya sólo tenía que deshacerse del lobo Alfa, escondido en una cúpula, al sur del nido. Para llegar hasta allí tuvo que lanzarse al agua y nadar hasta la isla cercana.

Al cumplir las dos encomiendas, Katrina le entregó el "sigil" y le comunicó el mantra del Santuario: LUM. Para encontrar el altar del que hablaba la mujer, se dirigió hacia el norte. Nada más alcanzar el lugar, el Santuario surgió del agua. El Héroe nadó hasta allí y pronunció el mantra. Así obtuvo una nueva misión. La propia magia del lugar lo llevó hasta una cúpula submarina habitada por gárgolas.

AMBROSIA

Los extraños seres alados –aunque algunos carecían de esta habilidad– no eran demasiado amistosos, por lo que el Avatar debía cuidar mucho sus contestaciones, para no irritarlos. Tras hablar con la gárgola a la que había perdonado la vida, bajó al suelo y tomó las direcciones sureste y oeste, para encontrar una gárgola muerta. Así obtuvo las botas levitadoras. Con ellas pudo llegar a un edificio flotante, morada de Wislem, el único que conocía la forma de llegar hasta Hythloth. Para ello, era necesario activar la estatua de la Reina, por lo que entregó al Avatar un cubo de poder. La estatua se encontraba al oeste de la morada de Wislem, en las alturas. Al colocar el cubo en el sitio correspondiente, se produjo un pequeño derrumbamiento. Wislem le aconsejó recoger un huevo de la reina y llevárselo a Vasagralem. No obstante, para entrar en la cámara de la reina era necesario encontrar su cubo de poder, y el Amuleto de la Singularidad. Para obtener el primero, introdujo el cristal que Wislem le había dado en el mecanismo que había en su lugar de trabajo. Después se dirigió al lugar donde estaba el orbe flotante, atravesó la entrada inferior, leyó los tres libros, y recogió el cubo de poder. En la entrada superior, introdujo el cubo en su sitio correspondiente para obtener el Amuleto. Esta acción desactivó el campo de fuerza de la estatua de la Reina. En el interior de la estatua introdujo el cubo de poder de la Reina. Así accedió a la cámara real, donde la gárgola real incubaba pacientemente los huevos. Se hizo con uno, escapó por la salida del norte, recogió los objetos valiosos, y tomó el teletransporte que llevaba directamente a Hythloth.

LA MAZMORRA HYTLOTH

Esta inevitable mazmorra escondía cuatro estatuas de diferentes colores, que había que colocar en los pedestales correspondientes.

El Héroe siguió el curso del río hasta una intersección, tras subir unas escaleras, y continuó hacia el este hasta encontrar un mecanismo que liberaba un cofre donde se guardaba la estatua verde. Quemó una telaraña con el hechizo Encender y buceó en el agua cercana, para activar una válvula que controlaba el agua. Hacia el oeste, tuvo que atravesar un pozo envenenado para subir por una rampa, hasta una plataforma. Allí encontró las ansiadas botas de pantano que le protegerían del agua venenosa. Las utilizó para saltar al agua y alcanzar la plataforma que había activado la válvula accionada con anterioridad. Llevaba hasta otra nueva válvula; abría un nuevo camino. Descendió de la plataforma hasta la rampa ahora desbloqueada, y entró en un agujero submarino, donde recogió la estatua roja y accionó una palanca. Regresó a la intersección y torció hacia el norte, hasta una sala llena de ratas. Tras acabar con ellas, colocó la estatua roja en la piedra. Un rayo de luz certificaba que estaba en el lugar correcto.

Continuó hacia el norte y hacia el este, hasta un saliente sobre una gran piscina. Activó la válvula para vaciarla y recogió la estatua de oro del fondo. Después tomó el camino del oeste, desde el lugar donde manaba el agua, y dejó atrás el pedestal azul, siempre hacia el oeste, hasta una rampa que descendía a los dominios de un guardia wyrm. Tras abatirlo, el Avatar saltó sobre varios estrados hasta una columna. Desde allí, buceó para localizar una entrada subterránea, que llevaba hasta el "glyph" de la Humildad.

Con este valioso objeto en su poder, regresó a la plataforma sobre el pozo de agua envenenada y colocó la estatua de oro en el altar. Después buscó una estancia cercana donde las paredes comenzaban a derrumbarse a su paso. Escapó por la puesta del este, incendió varias telarañas, y accionó otra válvula. Enseguida tomó una rampa que llevaba hasta una sala

Trucos

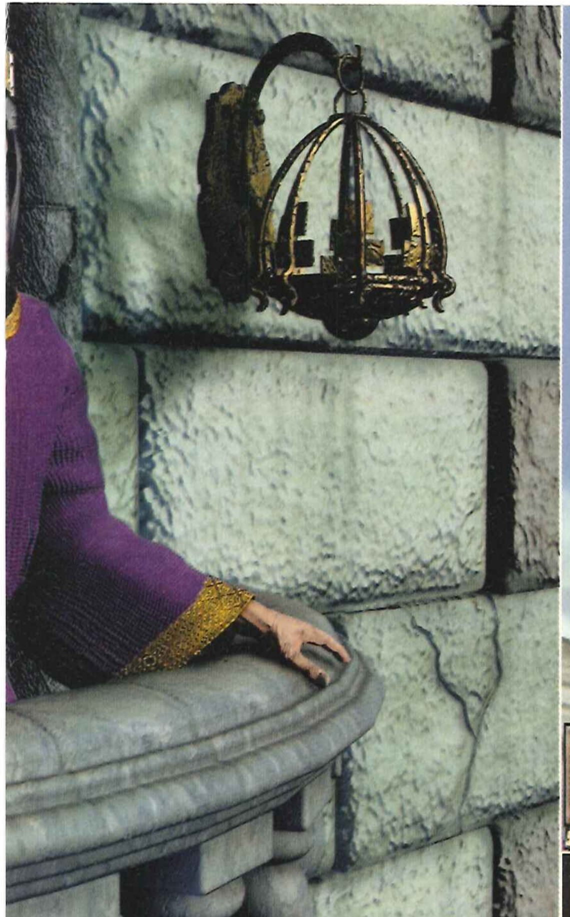
La activación de los valiosos trucos está contemplada dentro del propio fichero de configuración. Sin embargo, los programadores advierten que abusar de ellos puede impedir completar el juego, ya que algunas misiones y variaciones de la trama se activan cuando el Avatar pasa por cierto lugar, o combate a ciertos enemigos. Si se utiliza un truco para volar por encima de una casa y llegar a otro sitio que, según el argumento, debería explorarse mucho después, o se esquiva a un enemigo utilizando el "cheat" de invulnerabilidad pero, según la trama, hay que derrotarlo, es posible que el juego no pueda completarse y, lo que es peor, esto puede descubrirse casi al final del juego, con el consiguiente peligro de tener que recuperar una partida muy antigua. Por tanto, hay que utilizar los trucos con moderación, sin apartarse demasiado de los caminos marcados por el argumento.

Para activar los "cheats", es necesario editar el fichero DEFAULT.KMP con cualquier procesador de textos. Ni que decir tiene, antes debemos hacer una copia de seguridad, por si algo se estropea.

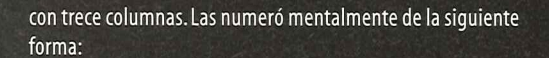
Dentro del fichero, hay un espacio encabezado por el campo [Cheat Commands]. Bajo esta línea, se pueden añadir las siguientes:

alt+shift+a: toggle_avatar_invulnerable
alt+shift+b: pass_one_hour
alt+shift+c: unpass_one_hour
alt+shift+d: sunrise_sunset
alt+shift+e: pass_one_minute
alt+shift+f: unpass_one_minute
alt+shift+g: toggle_sun
alt+shift+h: toggle_wind
alt+shift+i: toggle_storms
alt+shift+j: toggle_avatar_fast
alt+shift+k: toggle_avatar_fly

Tras guardar el fichero y ejecutar el juego, basta con pulsar las teclas anteriormente escritas, durante la partida, para activar el truco. Por ejemplo, si se pulsa las teclas ALT+MAYUSCULAS+A, el protagonista se vuelve invulnerable. La nomenclatura SHIFT utilizada en la modificación del fichero, se corresponde con la tecla MAYÚSCULAS en el teclado español. Dentro del mencionado fichero debe dejarse la palabra SHIFT pero, al pulsar la combinación de teclas, es necesario sustituirla por MAYÚSCULAS.







con trece columnas. Las numeró mentalmente de la siguiente forma:

Altar
13
9 10 11 12
5 6 7 8
1 2 3 4

Existían muchas formas de llegar al otro lado, pero uno de los caminos correctos era: 1-5-10-7-8-11-13.

Colocó en el altar la estatua verde, y activó las dos válvulas. Tomó el camino recién abierto, donde había un cofre, y continuó hasta una gran sala con otro baúl que contenía la ansiada estatua azul. La colocó en el pedestal azul que ya había visto y regresó a la sala donde había encontrado la estatua azulada. La puerta del norte llevaba hasta una rejas que guardaban una estancia con paredes invisibles. Allí encontró un cofre con una estatua y varios objetos. En un corredor lateral, junto al mencionado baúl, había una llave de oro en el suelo. Cerca había otro cofre junto a un torno. Como es natural, lo accionó. Enseguida encontró un teletransporte conectado con una nueva piscina. Nadando durante un rato, dejó atrás unas puertas que daban acceso a un nuevo lugar. Pronto visualizó un agujero en el techo de la cámara subterránea: era la salida de la mazmorra.

El Avatar corrió en busca del Santuario de la Humildad de New Magincia –mirar el mapa de papel-, y utilizó el "sigil" y el "glyph", junto con el mantra LUM, para purificar el lugar. Una nueva columna había sido derrotada. Satisfecho, regresó a Buccaneer's Den a través de la cueva subterránea.

Capítulo 3: honestidad

Tras unos minutos de merecido descanso, el Avatar fue a ver a Samhayne, para obtener el Codex prometido. Lamentablemente, las cosas no salieron como estaban planeadas, y el Avatar acabó con sus huesos en una mazmorra. Desposeído de todos sus objetos, iba a tener que aprovecharse de todas sus habilidades para escapar con vida de aquel tenebroso lugar.

> Para poder utilizar los nuevos hechizos, primero debía inscribirlos en el Libro de Hechizos con el ritual correspondiente

LA MAZMORRA DECEIT

Después de permanecer un rato en la celda, el Héroe descubrió una puerta secreta en una de las paredes. Los muros del pasillo contiguo eran falsos, así que los atravesó y llegó hasta una estatua de araña que tenía la habilidad de alterar la composición de la mazmorra, así como las cerraduras. Al tocarla, el Avatar se transformó en un ente etéreo. Regresó a la celda, cruzó el portón y pulsó dos botones que abrían las puertas. Para atravesarlas, era necesario volver a tocar la estatua de la araña.

Pronto localizó varios barriles que escondían una armadura. También halló un saco y una llave en una mesa. Volvió a tocar la estatua y abrió la puerta de madera con la llave. Tras presionar un nuevo botón, volvió a tocar la estatua para salir por un nuevo portal hacia otra sala secreta. Estaba muy oscura, así que accionó el pedestal para liberal una esfera luminosa. La nueva luz le permitió pulsar un botón rojo.

Evitando el baúl, pues era una trampa, esperó a que la estatua cercana a la puerta mirase a la otra –cuando la luz se volvía verde-, para atravesar la puerta de salida. En la primera intersección, tomó el pasaje de la derecha, hasta llegar a tres pedestales. Pulsó el botón rojo para extender un puente transparente sobre la lava. El botón azul ofrecía una poción amarilla, y el botón verde liberaba un esqueleto armado con una valiosa espada.

Se dirigió a la estancia con la lava, cruzó el puente invisible, hasta una plataforma con un tapiz. Pulsó el botón azul para elevar otro puente que conducía a una nueva aglomeración de pulsadores. En la fila central accionó el segundo, comenzado por la izquierda. Subió las escaleras recién formadas y regresó al saliente del tapiz, donde pulsó el botón púrpura. Así llegó hasta otra plataforma con una estatua. Podía controlarse mediante los pulsadores adjuntos: el del medio disparaba, y los otros movían la escultura a izquierda y derecha. Así pudo disparar a los blancos con forma de cara para activar otro estrado que llevaba de nuevo al tapiz. Desde allí alcanzó el lugar con la gran colección de botones, y subió las escaleras. Presionó el botón y subió a la plataforma; a continuación, apretó el botón verde del estrado central. Era un proceso largo y tedioso, pero tenía que completarlo para escapar de la mazmorra. Por suerte, la última acción conducía a un teletransporte que llevaba directamente al "glyph" local. Lamentablemente, al sentir la presencia del Héroe, desapareció. Algo desconcertado, el Avatar pulsó el botón que apareció en su lugar, para llegar a un mecanismo con cuatro pulsadores que gobernaban el blanco, de forma que la estatua pudiese acertarlo con el disparo. Una vez alineado correctamente, tocó la estatua, esquivando las bolas de fuego, y acertó de lleno, activando un elevador hacia un nuevo teletransporte.

Continuó avanzando por la plataforma recién accesible, hasta encontrar un arco, al inspeccionar una mesa. Examinó la estatua del pedestal para obtener algunas flechas. Con estas nuevas adquisiciones disparó a los blancos para materializar unas escaleras. Tras subirse a una baldosa móvil, volvió a disparar a la cra para crear un camino que conducía a otro teletransporte. Continuó por la nueva tribuna hacia el "glyph". Disparó con el arco a un nuevo blanco para materializar otro pasaje que permitía accionar una válvula. Así consiguió frenar el flujo de lava en la cueva.

Para superar la parte final de la mazmorra, necesitaba localizar cuatro esferas y colocarlas en los receptáculos correspondientes.

El Avatar se encaminó a la mesa con los cuatro botones, y se dejó caer hasta la cueva cercana. Tomó un teletransporte e ignoró los baúles cercanos, pues eran imitadores, unas criaturas que se mimetizaban en objetos para sorprender a los curiosos. Al disparar sobre un nuevo rostro, al fondo de la sala, obtuvo el primer orbe.





Será mejor que desenfundes tu espada, Avatar... ¡Este cangrejo gigante no quiere darte, precisamente, un abrazo!



A continuación se encaminó a la estancia de las dos estatuas que disparaban fuego. Se dejó caer y accionó la losa para bajar el nivel de la lava. Un cofre cercano guardaba la segunda esfera.

Retornó a la zona bajo la válvula. Accionó la losa cercana y tomó la plataforma hasta un pedestal con otra de estas piedras-llave. Esperó a que la lava subiese para accionarla y continuar el desplazamiento. Cuando llegó a una especie de bifurcación, giró a la izquierda y saltó hacia el teletransporte. En una pequeña cámara, pulsó un botón y disparó a varios rostros con el arco. Como premio, obtuvo el tercer orbe.

Extenuado por el esfuerzo físico y mental, el Avatar regresó al área principal de la zona y accionó otra losa. Entonces se escurrió bajo las plataformas aparecidas con anterioridad. Desde allí podía saltar a otra tarima con un teletransporte.

Volvió a pulsar un botón rojo y disparó a varios blancos, para obtener la cuarta esfera. No se olvidó de coger el martillo de guerra y el hechizo del cofre. Con todos los objetos en su poder, regresó al teletransporte y colocó los orbes en los receptáculos. Después cruzó varias plataformas hasta el enésimo transportador, la puerta virtual de un gran recinto. Un guardia wyrm protegía el lugar. Envió a su "mascota" a atacar al Avatar, pero se deshizo de ella fácilmente, gracias al martillo. Al encararse con la mujer, descubrió que se trataba de su vieja amiga Mariah, encantada por el Guardián. Acabó con la vida de sus imágenes –las que tenían escudos y espadas- y perdonó a la mujer real. Un último elevador llevaba a la columna donde estaba el escurridizo "glypth". El teletransporte cercano se conectaba con otra zona de la mazmorra, pero el Héroe sólo tuvo que pulsar un botón para hacer desaparecer la cueva ilusoria. La salida estaba muy cerca.

MOONGLOW

En el exterior de la mazmorra, una nota con un cuchillo clavado indicaba que Raven esperaba al Avatar en el puerto. También se encontró con Duncan, un guerrero que había perdido su daga. El Héroe se comprometió a encontrarla. Cerca del lugar del encuentro, reposaba un hechicero, al que arrebató un hechizo. Después se dirigió a la orilla y nadó hasta la playa opuesta. Hacia el sur, se alzaba la ciudad de Moonglow. Antes de entrar buscó, al noroeste, una tienda que escondía una bola de cristal; al activarla, reveló una potente espada. Regresó a la ciudad, y le llamó la atención el campo luminoso que la envolvía.

Las Reencarnaciones del Avatar





Cuentan las leyendas y los mitos recogidos en el Tapiz de las Eras que, en sus anteriores reencarnaciones, el Avatar adoptó distintas personalidades. Unas crónicas lo ensalzan como un formidable guerrero; otras, envuelto en el manto dorado de un mago de terrible poder. Incluso hay algunos que aseguran habérselo encontrado bajo la débil apariencia de un bardo o un pastor.

Lo cierto es que, antes de cambiar el plano de su realidad vital por el que conduce al Reino de Britannia, el Avatar tiene la posibilidad de elegir la profesión en la que desea reencarnarse.

El Destino marcado en las cartas de la gitana que lee la buenaventura, en la carreta situada en el bosque cercano a la casa del Avatar, es el encargado de otorgar la personalidad al Héroe.

La adivina efectúa siete preguntas. Cada una de ellas ofrece tres respuestas, relacionadas con una virtud. Tan sólo hay que elegir la contestación que se amolda a la virtud asignada a cada personaje, para reencarnarse en él.

Los atributos relacionados con cada profesión pueden mejorarse al realizar diversas tareas y liberar los santuarios sagrados.

Paladín
Virtud: Honor
Cualidades: Fuerza e Inteligencia

Druida
Virtud: Justicia
Cualidades: Destreza e Inteligencia

Mago
Virtud: Honestidad
Cualidades: Inteligencia y maná

Pastor
Virtud: Humildad
Cualidades: Ninguna

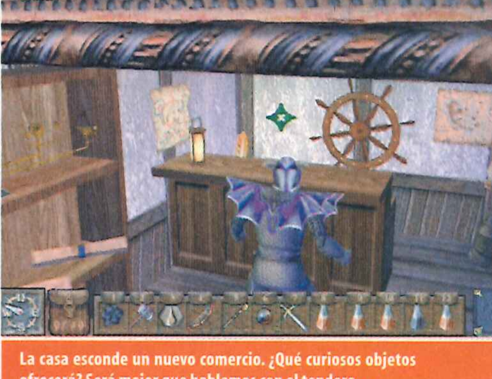
Guerrero
Virtud asociada: Valor
Cualidades destacadas: Fuerza y Energía (HP)

Tinker
Virtud: Sacrificio
Cualidades: Fuerza y Destreza

Ranger
Virtud: Espiritualidad
Cualidades: Fuerza, Destreza, Inteligencia y Maná

Bardo
Virtud: Compasión
Cualidades: Destreza.





La casa esconde un nuevo comercio. ¿Qué curiosos objetos ofrecerá? Será mejor que hablemos con el tendero…



Nada más adentrarse en la civilización, se encontró con un chico que aseguraba que su padre estaba siendo atacado en su casa. Sin embargo, siguiendo el consejo del guerrero de la daga, que le recomendó no creer a nadie de Moonglow, lo ignoró por completo, aunque le dijo al crío que le creía, para ganarse su confianza. El muchacho le mintió dos veces más, hasta que finalmente dijo la verdad: su padre estaba buscando su diario, que estaba en una pequeña cabaña, cerca del muelle.
El Avatar dedicó un buen rato a explorar el poblado y hablar con todo el mundo.

Secreto: En la tienda donde venden reactivos, hay cuatro esferas en las esquinas. Si se pincha una sola vez en ellas, aparece un ascensor secreto que lleva a un recinto con varias pociones. Allí se debe manipular la estatua de la pared opuesta al botón para descubrir un laberinto secreto que contiene una espada de cristal.

En una de las casas más al sur encontró a Batista, que le aconsejó encontrar un escudo para obtener el "sigil" de la Honestidad.
La casa donde reposaba el mencionado escudo se encontraba al noreste de la ciudad. Era una de las más grandes, y estaba abandonada. Tuvo que abrir una trampilla en el suelo para hallar un teletransporte que llevaba hasta el escudo. Por desgracia, estaba protegido por varios campos de fuerza. Tuvo que buscar dos salas secretas, moviendo varios barriles, y colocar los mismos en dos baldosas, para desactivarlos. También se reencontró con Mariah, que le explicó el Ritual de Restauración. Al devolver el escudo a Batista, obtuvo el objeto que le faltaba para purificar el Santuario local. Por desgracia, aún necesitaba la palabra mágica: el mantra. Tydus, que habitaba en una de las casas del noroeste, conocía su paradero, pero antes debía encontrar la Vara de la Sabiduría, en una cueva marcada con una estatua, al sur del poblado.

NOTA: Si la puerta de entrada de la morada de Tydus está cerrada, se puede abrir pulsando el pequeño botón cercano.

El Héroe salió por la puerta sur de la villa, y torció a la izquierda, hasta encontrar la cueva. Sólo halló dos ladrones y la daga de Duncan. Cerca de allí atisbó un barco roto con otro bandido. Escondía un baúl con una armadura mágica. También, dentro de una cabaña, en la playa, tras cruzar el puente, encontró el diario del padre del niño mentiroso. Le contó a Tydus la desaparición de la vara, y éste le confesó que se había equivocado, pues la cueva estaba al norte de la ciudad. Otro paseito en vano…
Armado de paciencia, el Avatar entregó la daga a Duncan y salió por la puerta norte, torció a la izquierda, y encontró una cueva con una gema en una piedra. En el interior mantuvo una interesante charla con un demonio, que aseguraba haber sido convocado por el propio Tydus para proteger la joya. El monstruo prometió entregársela si entraba desarmado. El Avatar aceptó. Así pudo recoger la gema y tomar el teletransporte –tras recuperar su armamento-.

> La mazmorra Hythloth escondía cuatro estatuas de diferentes colores, que había que colocar en los pedestales correspondientes

Secreto: Las llaves de los cofres que hay en la cueva están en la boca de una estatua de la pared, y detrás de un tonel.

Buscó al niño; creyó en todo lo que decía –si no lo había hecho ya-, y así encontró la casa de su padre. Echó a los bandidos, le entregó el diario, y obtuvo varios hechizos.
Corrió a enfrentarse con el mentiroso Tydus. Éste admitió su engaño y reveló el paradero del Lyceaum.
Para llegar hasta allí, debía esperar a que oscureciese. Subió en el ascensor de la casa de Tydus y montó en el barco flotante, que le llevó al Lyceaum. El Oráculo le aconsejó observar el cielo. El Avatar se aseguró de que había oscurecido lo suficiente para ver las estrellas, y consultó el telescopio: el mantra AHM aparecía grabado con letras de estrellas en la cúpula celestial. Antes del marcharse de allí, tocó el Libro de la Verdad para ser interrogado por el Lyceaum. El Héroe reconoció ser el causante de toda la destrucción, y así pudo hacerse con el libro.
Salió de la ciudad por la puerta del sur, cruzó el puente, y buscó una cueva al lado del cementerio, habitada por goblins. Tras derrotarles en formidable batalla y pulsar un orbe azul, encontró una fuente curativa.
Si nada más pendiente, fue al santuario y realizó el ritual para purificarlo. También aprovechó la ocasión para probar el Ritual de Restauración y el de Registro, para añadir los hechizos del nuevo Círculo recién liberado.
Recordando la nota de Raven, fue a los muelles para encontrase con la mujer pirata. Ya en el barco, creyó lo que le contó, y así recuperó su mochila intacta.

NOTA IMPORTANTE: A partir de este momento, Raven ofrece la posibilidad de viajar a varios lugares distintos, para liberar los Santuarios en distinto orden. Se puede ir a Britain, camino de Yew, para restaurar el Santuario de la Justicia, o hacia Minoc, donde gobierna el Santuario del Sacrificio. Según la ruta elegida, consultar el capítulo correspondiente en esta guía.

Capítulo 4: sacrificio

El Avatar decidió continuar su epopeya en Minoc. Cuando arribaron a la primera ciudad de la isla, Cove, buscó a Irene, la tendera, que le puso al corriente de lo que ocurría en el lugar. Después caminó hasta la casa de Raxos, rodeada de guardias, donde obtuvo más información.

NOTA: Es posible que, para hablar con Raxos, antes haya que sobornar a un guardia.

Al lado del edificio estaba la cárcel, donde permanecía prisionero Nico, uno de los habitantes de Britain. El Avatar regresó hasta la morada de Raxos para luchar con él, y obtener la llave de la cárcel. Agradecido por su liberación, Nico le enseñó el Ritual del Retorno, y le regaló un orbe de las lunas.
En una casa cercana, habitaba Dayla, un espíritu errante.


No hay nada como una buena cama para pasar la noche. La mayoría de las veces, habrá que dormir en el suelo.

Desbet, la gárgola, lo acusó de ser el causante de la extinción de su especie

NOTA: El fantasma sólo aparece al anochecer.

Estaba buscando desesperadamente su muñeca. En una colina cercana también había un campamento de gitanos. El Avatar se llevó una enorme sorpresa cuando atisbó a ver al mismísimo Blackthorne, pero antes de que pudiese atraparlo maldijo la ciudad y desapareció. La inevitable conversación con Lazlo concluyó con un trato: si el Avatar encontraba la bola de cristal de Roca Negra, ellos le entregarían el "sigil" y las lentes azules. También habló animadamente con Alara, que le reveló la vivienda secreta de Julia, detrás de la cascada. Allí encontró la muñeca de Dayla. Sin pérdida de tiempo, se la devolvió para completar otra buena acción, que aumentaba el tope máximo de maná.
Cerca del campamento encontró un carromato donde la vieja bruja Morganna le descubrió el mantra del Santuario local: CAH. Al observar la bola de cristal, pudo encontrar la entrada a Covetous.
Puesto que pronto iba a enfrentarse a una legión de zombies, decidió buscar un "gringolet", una potente arma que causaba el doble de daño a los no-muertos. Se ocultaba en un río subterráneo que partía del lago donde estaba la cascada. Desde este lugar, tuvo que bucear para encontrar una cueva submarina. El arma estaba casi en la salida.
Había llegado el momento de adentrarse en las peligrosas minas. Se dirigió hacia la columna mágica, y pronto arribó a una cueva y un puente. Nada más cruzarlo, torció a la izquierda y bajó hasta el agua. Un poco más a la derecha se encontraba la entrada a las minas. Tuvo que nadar un poco para acceder al interior.

LA MAZMORRA COVETOUS

En este oscuro lugar se extraía el valioso mineral conocido con el nombre de Roca Negra. Las vetas exteriores se había agotado, por lo que los mineros se habían adentrado más y más en las entrañas de la tierra, liberando todo tipo de criaturas de la noche y demás monstruos andrajosos. Los no-muertos abundaban en las galerías.
Lo primero que hizo fue recoger varias linternas encendidas del techo, en la entrada. Pronto se encontró con los temidos esqueletos, capaces de regenerarse a los pocos segundos de morir. Podía evitar esto quitándoles un hueso, cuando caían al suelo, pero los esqueletos eran capaces de "tomar prestado" el hueso de otro congénere, por eso era imprescindible quitarles siempre el mismo hueso, por ejemplo, la calavera.

Las armas



Las mágicas tierras de Britannia han sido invadidas por una horda de monstruos, no muertos, y bestias inmundas que recorren los verdes valles, se esconden en los recodos de los senderos, y acechan a los incautos viajeros. Todo habitante del archipiélago de Lord British que aprecia su vida cuelga una espada de su cinturón, y un arco de su hombro. Las herrerías, armerías, y algunos amigos agradecidos ofrecen diversos artilugios de matar que ayudarán al Avatar a imponer la Verdad y la Justicia en el Reino de Britannia. Otras armas, más potentes y terroríficas, pueden encontrarse en cuevas, mazmorras, tumbas, así como en otros siniestros lugares.
Cuando el Avatar se reencarna en una entidad de carne y hueso, puede hacerlo bajo diversas apariencias: guerrero, mago, paladín, bardo… Al llegar a Stonegate, en la primera estancia del castillo, encontrará un cofre que contiene el arma inicial asignada: una espada, una vara, un mazo… Dicho instrumento varía en función de la personalidad del protagonista y, como es fácil suponer, su escaso poder apenas servirá para quitarse de encima a los primeros monstruos.
Una de las labores más importantes del juego es, pues, recopilar armas más potentes, capaces de causar daño a los dragones, gigantes y demás horrores desconocidos que se ocultan en las mazmorras más peligrosas.
Aunque la mayor parte de las reencarnaciones pueden utilizar todo tipo de armas, algunas personalidades son más habilidosas que otras en el manejo de ciertos artilugios. El guerrero, por ejemplo, es un experto espadachín, pero su puntería con el arco deja mucho que desear; el mago se aprovecha de la magia para hechizar al enemigo desde una distancia segura, pero apenas dispone de la fuerza suficiente para empuñar una espada a dos manos. En el primer caso, será necesario localizar las espadas y mazos más devastadores, mientras que el mago centrará su búsqueda en hallar los hechizos más potentes. Esta misma filosofía se aplica al resto de personalidades.
Todas las armas se agrupan en varias familias: combate cuerpo a cuerpo, armas de una sola mano, armas a dos manos, etc. Aunque el Avatar puede realizar unos movimientos básicos de ataque con cada una de las familias, también puede aprender movimientos especiales que son ofrecidos por diferentes entrenadores, esparcidos por todo Britannia. La mayoría de ellos exigen una determinada cantidad de dinero para desvelar sus golpes secretos, así como un nivel mínimo de fuerza, destreza e inteligencia. Hay pues, que acordarse de donde habitan para regresar en el momento en que se cumplen los requisitos requeridos por cada entrenador.
Existen, también, diversos instrumentos de defensa, como los escudos y las armaduras, que ayudan a repeler el daño ocasionado por los enemigos.

Instrumentos de Ataque

CUERPO A CUERPO

- Especialistas en este tipo de combate: Guerrero, Paladín, Tinker y Ranger

Cuando todo falla y, por un descuido bravuconería, el Avatar debe enfrentarse desarmado a un enemigo, no queda más remedio que recurrir al cuerpo a cuerpo. Aquí todo vale, y las patadas y puñetazos en las partes más sensibles del enemigo, son indispensables para superar el mal trago de enfrentarse a un contrario sin un arco o una buena espada. Eso sí, nunca debe olvidarse que este tipo de pelea sólo puede llevarse a cabo contra los enemigos más débiles; ninguna crónica de escribano ni buen cantar de bardo borrachín glosa las hazañas de algún guerrero que se haya enfrentando a un dragón a puñetazo limpio, y haya vivido para contarlo. Puesto que más vale prevenir que curar, aunque se disponga de un armamento surtido, siempre es una buena idea aprender los



trucos sucios de las peleas callejeras, para salir victorioso en un duelo inesperado.
El mayor experto en combate cuerpo a cuerpo es el pirata Phineus, que enseña sus malas artes en Buccaneer's Den, por un puñado de monedas de oro.

ARMAS DE UNA SOLA MANO

- Especialistas en este tipo de arma: Guerrero, Paladín, Tinker y Ranger

Estos artilugios de matar representan el equilibrio entre la temeridad y el buen juicio: son armas potentes y peligrosas, pero pueden ir acompañadas por un fiel escudo que cubra los puntos flacos de los ataques desmedidos. Las armas de una sola mano causan menos daño que las armas a dos, al ser menos pesadas, por lo que los combates duran más, pero los embistes rechazados por el escudo permiten recibir menos heridas, con el consiguiente ahorro en pociones y hechizos curativos.
Esta familia es, sin duda, la más numerosa. A lo largo de todo Britannia, abundan los sables, machetes, espadas curvas, hachas, mazos y garrotes. Los guerreros más experimentados se decantan por la espada larga y la versátil Broadsword. El gringolet es un artilugio escaso, que va muy bien para acabar con los no-muertos. Por último, existe una amplia variedad de espadas mágicas, entre las que destacan las espadas Heladas, Llameantes, de Cristal y de Roca Negra.
La Espada Helada, como es de suponer, es muy efectiva contra los monstruos de fuego. Existe un gran número de ellas escondidas en cuevas y mazmorras, aunque también son comunes en las armerías de algunas ciudades, por ejemplo, en el gremio de ladrones de Bucaneer's Den. La Espada Llameante reposa en el jardín con forma de laberinto, en el castillo de Lord British. La Espada de Cristal causa un daño muy elevado, pero se rompe a los pocos golpes. Abunda en Britain, cerca de la fuente; en Moonglow, en el laberinto oculto de la tienda de reactivos; y en Ambrosia, en la morada de la Reina Gárgola. La más poderosa es la Espada de Roca Negra, que fabrica el herrero de Trinsic.
Existen, también, varios entrenadores que proporcionan golpes especiales. Son los siguientes:
- Keller, en la armería del castillo de Lord British.
- Lyssa, en Serpent's Hold.
- Old Jack, el manco, en Valoria.

ARMAS A DOS MANOS

- Especialistas: Guerrero, Paladín

Sólo un verdadero experto en el arte de los mandobles y las fintas puede confiar su vida a un artilugio de guerra que debe sujetarse con ambas manos. Es necesario disponer de un cuerpo de atleta, de fuertes músculos y destreza sobrehumana, para golpear sin descanso al mismo tiempo que se esquivan los contraataques de contrario. Las armas a dos manos son las más contundentes, pero



los combates siempre suelen terminar con su portador cubierto de heridas.
En el catálogo ofrecido por el armero real de Britannia, destacan los espectaculares hacha a dos manos y de Batalla, así como el Martillo de Guerra. Los afilados Claymore y Guadaña van muy bien para rebanar cabezas, pero los Héroes de Élite prefieren las intimidantes espadas Luminosa y Congelada.
Duncan, un caballero que habita cerca de Deceit, al norte de Moonglow, proporciona dos habilidades, muy útiles para cercenar miembros y aumentar los daños del mandoble a dos manos.
Existe una espada Congelada detrás de unas rocas, junto a un cadáver armado con una espada, en la mazmorra Abyss. La espada Luminosa puede encontrarse cerca del escudo de hielo, en lo alto de una montaña, también en Abyss.

VARAS

• Especialistas: Pastor, Mago, Druida, Tinker y Bardo

Ningún incauto que se ha mofado de un adversario armado con una vara o un asta de madera, ha vivido para contarlo. Traídos de países orientales, los palos y astas ejecutan latigazos mortales si se aplican en ciertos puntos débiles del contrario. También son un excelente instrumento de defensa y contraataque, que debe ser aprovechado por los héroes cuya destreza es muy superior a su fuerza. Puesto que permiten golpear al contrario desde una distancia considerable, no es necesario acompañarlos de un escudo.
Existen varios tipos de bastones. Los más comunes son la vara estándar, el bastón de nudos y el cayado de pastor. Algunos bardos y druidas portan la Vara de la Gárgola y de la Sabiduría. Los Tinker suelen decantarse por el bastón con cuchilla, mientras que los magos confían en el Cayado de los Encantamientos y la Vara de la Muerte. Los dos últimos artefactos son mágicos. El Cayado de Encantamiento es el primer arma que el pastor encuentra en Stonegate. La Vara de la Muerte causa el doble de daño en los no-muertos, y se localiza en una caverna de Trinsic, cerca del Santuario del Honor, en un pozo. No se ve a simple vista, por lo que hay que buscar a ciegas.
Hay una Vara de la Sabiduría al sureste de Moonglow, en una cueva con una estatua de sirena. También puede localizarse un par de bastones con cuchilla en el nivel 4 de la mazmorra Covetous y en una casa en la costa, al noroeste de Stonegate.
Existen varios golpes ocultos asociados a este tipo de armas. Los entrenadores que los enseñan son Bakura, Joe Peg-leg y Raphael. Bakura reside en una hermita, al noroeste de Yew. Joe, el cojo, habita en Paw, mientras que Raphael es el herrero de Trinsic.

ARMAS DE TIRO

• Especialistas: Bardo, Ranger, Tinker, Pastor

No todos los héroes que se atreven a desafiar al Guardián son guerreros de músculos hinchados o magos de aterrador poder; muy al contrario, una buena parte de los caballeros de Lord British son gente normal y corriente que, ante la carencia de un cuerpo atlético o conocimientos arcanos, deciden confiar en su habilidad y puntería para abatir a su presa desde una posición segura, unas cuentas decenas de metros alejados del peligro. Es, sin duda, la forma más inteligente de combatir, pero no todo el mundo tiene la destreza necesaria para acertar a un lobo o un dragón en el ojo, a cien metros de distancia. Si se maneja un instrumento de este tipo, además de adquirir el que más se acomoda a cada estilo de disparo, es indispensable llevar la cuenta de las flechas que quedan. Pueden adquirirse en las tiendas correspondientes, y también se encuentran en los zurrones de los enemigos abatidos.
Los más novatos suelen confiar su puntería al arco estándar y el arco de prácticas. Hay que tener mucha fuerza en los brazos para empuñar un arco largo o de cerco, aunque sus flechas llegan más lejos que nadie. Los más deseados son, sin embargo, el arco de Iolo y el de Guerra. El primero sólo puede obtenerse si se perdona la vida a este personaje, tras un desgraciado encuentro en Despise. Si el Avatar ha adquirido un nivel de destreza elevado, Iolo le ofrecerá el arco como pago por su vida –se encuentra en el segundo piso de su morada.
Los maestros que enseñan nuevas habilidades relacionadas con este arma son Leon, en Britain y Raleigh, en Yew.

Instrumentos de Defensa

Escudos

• Especialistas: Guerrero, Paladín, Tinker y Ranger

Un buen escudo es, sin duda, el mejor seguro de vida para todo aquel héroe que desee recorrer los peligrosos parajes de Britannia. No obstante, muchas armas, como las espadas a dos manos o los bastones, no son compatibles con ellos, por eso hay que elegir entre la contundencia de los mencionados artilugios, o el uso de una arma menos potente, pero acompañada de un buen instrumento de defensa.
Los escudos también pueden utilizarse, en condiciones excepcionales, como un arma de ataque, para golpear al contrario, si se aprende dicho truco en Serpent's Hold, de la mano de la entrenadora Lyssa.
Los soldados rasos y campesinos de a pie blanden escudos pequeños y medio. Hay que tener algo más de categoría para empuñar un escudo real o de Mago. Aquellos interesados en la magia, pueden optar por el famoso escudo Kiren.
El escudo de Mago aumenta las reservas de maná, mientras que el de Kiren repele algunos ataques mágicos. Puede encontrarse un escudo de Mago en el sótano de la casa de Mariah.

Armaduras

Ante la ausencia de un escudo, porque el arma de ataque no lo permite, o cuando ésta falla, lo único que se interpondrá entre la carne del Avatar y el mandoble, arañazo, hechizo o mordisco del enemigo, es una buena armadura. Puesto que es prácticamente imposible encontrar una armadura completa, es necesario recopilar las piezas a lo largo de la epopeya. Por suerte, se pueden mezclar distintos tipos de armadura sin ningún problema.
- Armadura estándar: Se encuentra en el primer cofre de Stonegate, al comenzar la aventura, y varía según la personalidad elegida.
- Armadura de cuero: Formada por pieles de animales, es una buena protección para las visitas a las ciudades y demás parajes civilizados, pero se vuelve inefectiva en los combates contra los monstruos más poderosos.
- Cadena: A diferencia de las anteriores, cumple perfectamente con el cometido de proporcionar una protección efectiva. Es una de las más comunes.
- Armadura Raven: La preferida de los bucaneros y demás forajidos. Muy cómoda y vistosa, pero poco útil.
- Armadura ósea: Es, sin duda, una de las más espectaculares, al simular un terrorífico esqueleto. La mayoría de las piezas se encuentran en una isla, al este de Minoc. En otra isla, al noroeste de Valoria, también hay un artesano que fabrica ciertos fragmentos.
- Wyrnguard: Esta protección es empleada con frecuencia por los soldados enviados por los lugartenientes del Guardián. El primer contacto con esta armadura se produce en Despise. El resto de piezas se hayan desperdigadas por la faz de Britannia.
- Armadura metálica: Muy fuerte, pero reduce la destreza. Puede adquirirse en Trinsic.
- Armadura de Roca Negra: Es la más valiosa de todas, capaz de convertir en un tanque andante a todo aquel héroe capaz de encontrar sus piezas. Por desgracia, también es muy pesada. Las botas están detrás de un pentagrama, en las ruinas sumergidas de Serpent Isle; el peto reposa en la mazmorra Abyss, y en la tienda del Gremio de Ladrones de Buccaneer's Den; también pueden adquirirse los guantes; el yelmo se encuentra al Sur de Skara Brae, en un cofre, pero la llave sólo puede obtenerla un Ranger; los brazaletes, en la Isla del Avatar; las polainas yacen en el abismo del Plano Elemental Fuego.

Armaduras mágicas

Son difíciles de encontrar, y se rumorea que se encuentran diversos fragmentos de protectores mágicos, capaces de provocar variados efectos a su afortunado poseedor. Estos son los más conocidos:
- Casco del Resplandor: Emite una pequeña luz, muy útil en lugares oscuros. Se encuentra en Covetous, cerca del lugar de la mazmorra donde hay que poner la cabeza en la tumba..
- Peto del Troll: Recupera los puntos de vida perdidos. Reposa en la Sala del Tesoro de Destard.
- Brazaletes de Magi: Reduce el coste de maná de los hechizos. Puede localizarse en un barco hundido, en Moonglow.
- Guantes de Furia: Aumentan el daño en cada ataque. Se guardan en una cueva oculta, en Buccaneer's Den.
- Perneras de Sentri: Mejoran el control de los saltos. Reposan en un gran lago, al norte de la Isla de Trinsic.
- Botas del Pantano: Son muy útiles para recorrer aguas estancadas, pues evitan las mordeduras de insectos y el inevitable contacto con las aguas putrefactas. Se encuentran en Hythloth, en la sala del ascensor, a la izquierda de un gran balcón de piedra.





¡A tu derecha, Avatar! Alguien está a punto de darte un buen mordisco... y probablemente no lo cuentes.

Se encontró con un chico que aseguraba que su padre estaba siendo atacado en su casa. Sin embargo, siguiendo el consejo del guerrero, que le recomendó no creer a nadie en Moonglow, lo ignoró por completo

En las minas existían varios pozos verdosos que sanaban, y otros púrpuras que proporcionaban una visión, si se lanzaba a su interior una roca negra. Sin embargo, había que reservar cuatro rocas para una misión posterior, si no quería tener que retornar a este tenebroso lugar.

Gracias a la linterna que iluminaba el camino, el Avatar siguió el pasaje que obligaba a saltar a un nivel inferior, hasta una gran sala donde tuvo que matar a varios esqueletos. En las estancias laterales encontró varias rocas negras.

Siguió bajando hasta toparse con un pozo de lava. Cerca había una gran válvula que no dudó en añadir a su inventario. Regresó a la entrada de la mazmorra –tuvo que escalar un poco-, y buscó la maquinaria. Un libro indicaba cómo arreglarla, gracias a la rueda recién adquirida. Cuando funcionó correctamente, regresó a la primera sala y buscó las vías que llevaban hasta una rampa en bajada. Pronto encontró un esqueleto llamado Lothar que vigilaba un ascensor.

NOTA: El esqueleto ofrece varias pistas para encontrar el "gringolet", un arma necesaria para escapar de la mazmorra. Si no se ha recogido en el lugar citado con anterioridad en la guía, hay que retornar a buscarla.

Tras acabar con el esqueleto –utilizando el "gringolet"-, el Avatar descubrió que Julia también había sido poseída por el Guardián. Recogió la llave que abría una caja cercana al ascensor. Pulsó el botón; el camino hacia el segundo nivel de la mazmorra había quedado despejado.

Siguió las vías hasta una vagoneta que empujó para romper una puerta bloqueada.

NOTA: Si la vagoneta no está, es posible que haya que empujarla desde el nivel superior.

Cuando arribó al abismo, torció a la derecha y escuchó a la calavera. Se dirigió hacia la columna del este y escaló las rocas. En una caja encontró una llave. Al final de la caverna encontró la calavera parlanchina y un pozo curativo. Cogió la cabeza y buscó la caja donde estaba el botón del elevador, accesible gracias a la llave. ¿Siguiente destino? El peligroso tercer nivel de las minas.

Una vez más, siguió las vías hasta el puente. En otro abismo, un gran terremoto estuvo a punto de acabar con su vida, pero pudo sobrevivir deslizándose por un pequeño pasaje del lado oeste. Dejó atrás un esqueleto, recogió una roca negra, y continuó por las vías hasta un pozo verdoso y un Casco del Resplandor, con el que podría iluminar los alrededores. Siguió avanzando penosamente hacia el norte, hasta el cementerio, y colocó la calavera en su tumba. Así obtuvo la llave que le permitió alcanzar el nivel 4.

Nada más llegar abajo, el Avatar exploró una cueva detrás de él, oculta en la oscuridad, donde había una vara afilada. Como había hecho en todo el recorrido por las minas, siguió las vías hasta una gran sala cubierta de agua. Había varias salidas submarinas, pero tomó la que estaba frente a la entrada, y torció la primera a la izquierda. Al final de la columna encontró a Julia. Intentó convencerla para que no le atacase, y volvió a bucear en el agua, hasta el interior de la columna, para recoger el "glyph". Regresó a la gran sala inundada del principio pero, esta vez, tomó la entrada submarina de la derecha. Localizó dos fantasmas y un esqueleto, pero los esquivó como pudo –los barriles de pólvora podían ayudar- y corrió hacia el norte, a través de la abertura de la gran sala. Entonces torció al oeste, rodeando la lava, hacia las puertas de piedra. Colocó el "gringolet" en un pentagrama para despejar el camino, y así se enfrentó al guardián de la mazmorra: un peligroso lich. Tras hablar con él, el Avatar aniquiló algunos zombies y se enfrentó al ser de ultratumba. Después tocó el orbe del fuego para abrir una cámara secreta. Un cofre contenía la bola de cristal de Roca Negra. Al salir de esta estancia, accionó un bloque suelto para revelar otra sala secreta con una llave. Después colocó la pólvora en la reja, en el centro de la sala, para despejar el camino. El pozo de agua llevaba directamente a la superficie, cerca de Minoc.

Busco a Lazlo, el gitano, y le entregó la bola de cristal de Roca Negra. Así obtuvo la llave de su carromato, donde encontró el "sigil" y las lentes. Con todos los objetos necesarios en su poder, el Avatar purificó el Santuario local, el del Sacrificio. Ya sólo tuvo que buscar a Raven para viajar hasta Britain y continuar con la aventura.

NOTA IMPORTANTE: En alguno de los viajes en barco con Raven, la mujer pirata otorga el control de la embarcación al propio Avatar. Ambos parten hacia Buccaneer's Den para adquirir las cartas de navegación, pero el barco toma una ruta distinta, y se dirige a una extraña isla, Terfin. El Avatar debe seguir el camino, y continuar recto hasta una estancia con unas puertas grises. Allí encontrará al mismísimo Guardián, con el que tendrá una larga conversación. Cuando intente golpearlo, descubrirá que cada golpe sobre el Guardián causa el mismo daño al propio Avatar. Finalmente, cuando el némesis se haya marchado, el Héroe debe contarle todo lo que ha ocurrido a Raven. Ambos partirán a Buccaneer's Den. Una vez en la isla, hay que comprar las cartas de navegación al vendedor de mapas, y volver a hablar con Raven, en su barco abandonado de la playa. Allí podrá recoger el libro para aprender a navegar y la nota que le servirá para entrar en el gremio de ladrones, en el centro de la bahía –pulsando en la placa cercana a la puerta. Aquí se pueden comprar armas y armaduras muy valiosas. Una vez concluida la visita, tan sólo hay que regresar con Raven para viajar a la siguiente isla. A partir de este momento, el Avatar puede navegar por su cuenta.

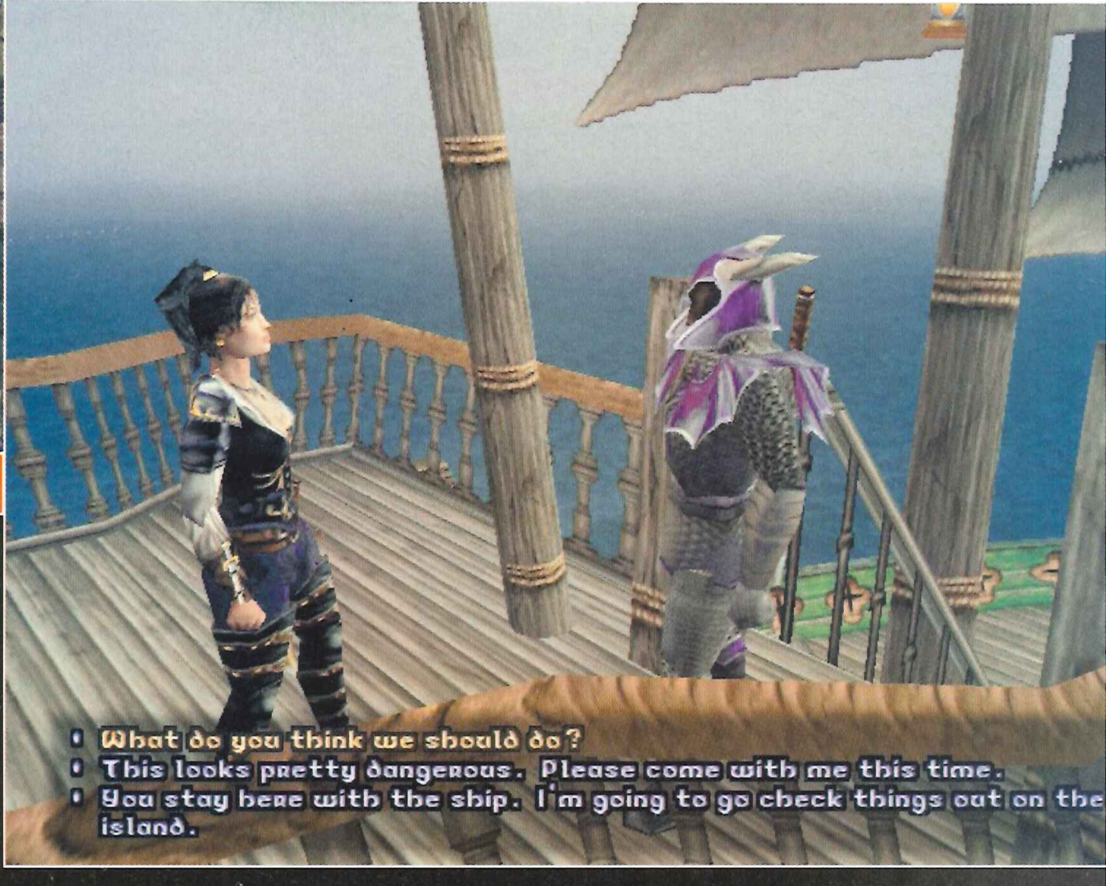
Capítulo 5: justicia

Nada más llegar a la capital, Britain, el Avatar dedicó unos minutos a visitar las tiendas, armerías y lugares de entrenamiento para vender los tesoros y armas viejas recopiladas, aprovisionarse, y entrenar algunas habilidades. Después fue a informar a Lord British sobre los acontecimientos sucedidos hasta ese momento, y le preguntó por el camino a Yew. Era un trayecto largo y peligroso, pero el Héroe estaba preparado.

Salió de la ciudad por la puerta del oeste, y tomó el camino de Paws. Cuando encontró el cruce de caminos con el cartel indicador, torció al norte hasta la cueva que le había indicado Lord British. En la cueva había dos pasajes, uno a la izquierda y otro a la derecha, pero llevaban más o menos al mismo lugar. Tuvo cuidado con algunos de los cofres esparcidos por la gruta, pues había varios imitadores. La salida se encontraba en la parte alta de una de las zonas más oscuras, y estaba infectada de goblins.

Para llegar hasta Yew, siguió el mapa de papel, a través de los caminos que cruzaban el bosque, también plagado de goblins.


Los observadores lanzan rayos mágicos a todo aquel que se cruza ante su gran "ojo".



Se encontró con un campamento de bandidos, que no dudó en ajusticiar.

Secreto: En las montañas al este del campamento, también hay una cueva con un hechizo de meteorito.

YEW

Por fin, tras el peligroso viaje, el Avatar arribó a la ciudad. Como hacía siempre, exploró los establecimientos, y recibió sabias lecciones de tiro con arco, proporcionadas por la valerosa Raleigh.

Las primeras conversaciones con sus habitantes se centraron en el juicio a un pirata, que iba a tener lugar al atardecer. La palabra "juicio" era un eufemismo, pues todos los juicios en Yew acababan con el acusado colgado de una cuerda. Al Avatar estuvo a punto de darle un vuelco el corazón cuando descubrió que el pirata que iban a colgar... ¡Era Raven!

Preocupado, guió sus pasos hacia el noreste de la ciudad, donde estaba el anfiteatro, lugar del juicio. El Avatar escuchó atentamente la sentencia de muerte, y observó cómo llevaban a Raven a la mazmorra Wrong. Enseguida fue asaltado por Desbet, una gárgola que lo acusó de ser el causante de la extinción de su especie. El Avatar rehuyó el combate y le explicó todo lo que había sucedido en su visita a Ambrosia. Para acabar de convencerle, le enseñó el huevo de la Reina. La gárgola le sugirió visitar a Vasagralem, en Yew.

Este personaje residía en la orilla oeste del río, sobre la casa del propio Desbet. Sólo se podía llegar hasta allí por medio de un ascensor. Vasagralem le entregó las lentes rojas y se ofreció a ayudarle a liberar a Raven. También sabía que, para encontrar el "sigil" y el mantra local, debía encontrar el Libro de la Justicia, en la biblioteca. Una vez en dentro de este edificio, situado al este de la ciudad, colocó tres libros tirados en el suelo en su lugar correspondiente, según el color, para que se materializase el Libro de las Justicia. Al leerlo, descubrió el mantra –BEH-, y los pasos necesarios para encontrar el "sigil".

Al contrario que otras mazmorras, la de Wrong se encontraba muy lejos, en una isla en la esquina noreste de la isla principal de Britannia –consultar el mapa de papel.

Antes de marchar hacia allí, el Avatar decidió buscar otra de las gemas del faro. Se encontraba al sureste de Yew, justo al norte del laberinto del jardín de Lord British. La gema estaba en una caja sobre una plataforma de madera de difícil acceso. Por suerte, no era necesaria para completar la aventura.

Siempre con un ojo puesto en el mapa, el Avatar se dirigió hacia el este, atravesando las montañas, hacia la mazmorra Wrong. Debía encontrar a la criatura pura que mencionaba el Libro de la Justicia. Siguió el camino que marcaban las señales indicadoras, hasta un gran valle donde reposaban las ruinas de Empath Abbey. Al sureste de este valle encontró el estandarte verde de la Justicia, en medio de una hondonada nevada. Allí encontró a un buitre. Respondió a las tres preguntas con un "No", y así obtuvo el "sigil": la Pluma de la Justicia.

Reemprendió la marcha hacia el noroeste. El puente que cruzaba el río estaba roto, así que tuvo que vadearlo por las colinas situadas más al norte. Pronto llegó al gran puente que llevaba directamente a la isla de la mazmorra. Allí encontró al propio Vasagralem, dispuesto a cumplir su promesa de ayuda: le comunicó que la única entrada no vigilada de la mazmorra está situada bajo el agua. Utilizó la barca para acercarse y buceó hasta encontrarla. La operación rescate había comenzado.

> Colocó el orbe, la calavera roja, la vela y el frasco con sangre en las cuatro columnas situadas en las esquinas de la cámara. Después colocó la cabeza en el pentagrama. La macabra invocación atrajo a un terrible monstruo

LA MAZMORRA WRONG

La enorme prisión estaba fuertemente protegida. Encontrar a Raven iba a ser una tarea complicada.

El primer aposento problemático estaba decorado con una puerta y dos calaveras. Activó la de la izquierda y se dejó atrapar por el guardia. Dentro de la celda, movió el banco para localizar un pasadizo secreto. Llegó hasta la puerta de una estancia donde había un guardia. Mientras no miraba, entró en la puerta de la derecha, la cerró detrás de él, y recuperó su mochila y una llave. Regresó a la salida del pasaje secreto y se enfrentó a los guardias, pues no quería volver a ser capturado. Buscó la caja del lado izquierdo del muro, la abrió, pulsó el botón, y llegó hasta la cámara de torturas. El combate contra los verdugos fue duro, pero la furia de la Justicia del Avatar se impuso a los trucos sucios de los matones. Utilizó un mecanismo para abrir la puerta y subió por unas escaleras, hasta encontrar a Raven. Tuvo que abrir otra caja para pulsar el botón, pero enseguida descubrió que se trataba de una trampa, pues la mujer se transformó en un zombie. Por suerte, pudo encontrar su diario en una esquina de la celda.

Regresó hasta las dobles puertas y tomó la entrada de la derecha, para encontrar un baúl con una llave. A continuación, buscó a un carcelero sentado en una mesa. Tras acabar con él, encontró un recinto con varias calaveras. Las activó en el orden que indicaba el libro, y movió las válvulas para liberar a la verdadera Raven. Después continuó hacia la izquierda, mató a otro guardia y arribó a un panel con dos botones. Presionó el de la izquierda –el otro activaba la alarma-, y avanzó en esa dirección, hasta subir unas escaleras cercanas a una reja. Presionó el botón negro; se dejó guiar por el pasaje descendente hasta otras escaleras. Un botón blanco despejaba la salida.

Secreto: A unos metros de aquí, hay una piscina. El Avatar debe accionar la válvula y nadar por un pasaje para encontrar varios trozos de armadura.

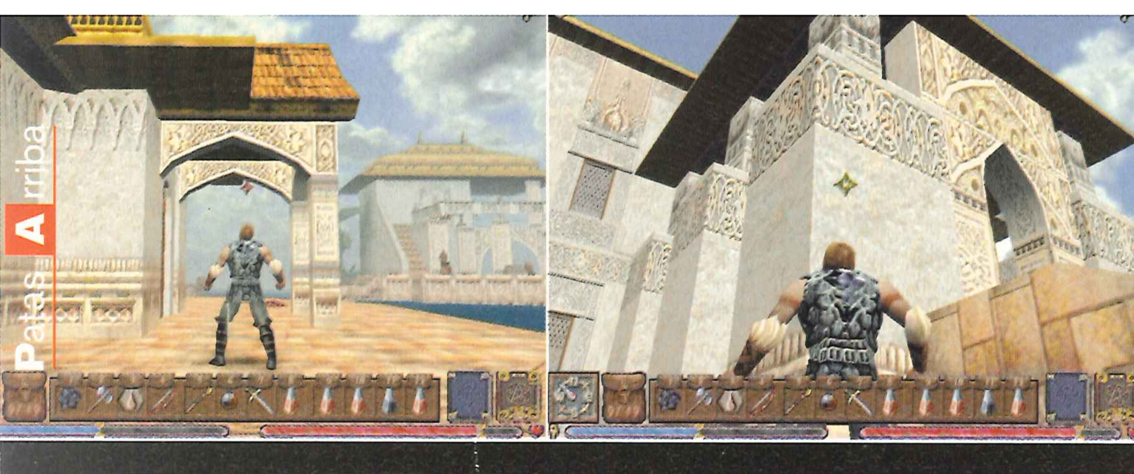
En las escaleras, apartó un bote de tinta de una mesa para dejar al descubierto un botón; permitía el acceso a las celdas de los prisioneros. Dejó marchar al tabernero, pero mantuvo encerrada a la vendedora de esclavos.

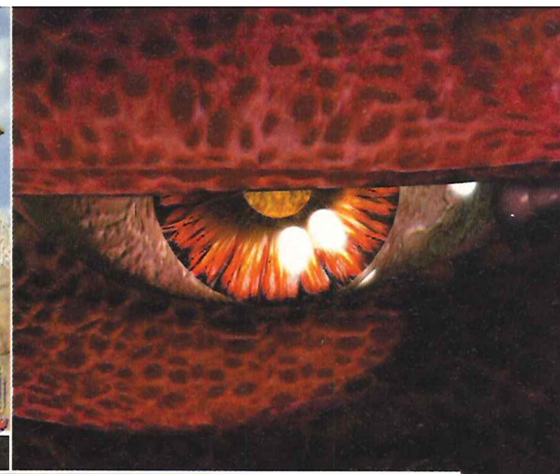
Ya tenía el dedo morado de tanto apretar pulsadores, pero aún no había acabado: presionó el botón negro cercano a la reja, caminó hasta la estancia siguiente, pulsó el de la izquierda y el del centro, y así fue teletransportado a una nueva sección de la mazmorra.

Continuó por la puerta recién abierta, hasta localizar cuatro baúles. Dos de ellos eran imitadores, pero los otros dos contenían importantes reactivos.

Enseguida alcanzó una cámara que se cerró a su espalda. Terminaba en un pozo de agua plagado de peces carnívoros, que aniquiló con ayuda del arco. Ahora podía bucear tranquilamente para accionar una válvula submarina. El pasadizo contiguo estaba protegido por un guardia wyrm.

El Avatar intentó convencerle de que podía ayudarle. Evitó el combate y después dejó caer la jaula encima de él, para atraparlo. El guardia era el único que podía abrir el pasadizo, por lo que pidió al Héroe que lo liberase, pero éste le prometió que lo haría cuando abriese la salida, no antes. El soldado wyrm







Los Objetos

En un mundo vivo y en constante movimiento, como es Britannia, la recogida e intercambio de objetos es indispensable para sobrevivir, sobornar, avanzar y resolver numerosos acertijos. Existe una casi infinita variedad de items: desde la simple comida, hasta los reactivos necesarios para lanzar hechizos, o el dinero para comprar cosas. Como es natural, pueden encontrarse en los lugares más inverosímiles: tiendas, mazmorras, en posesión de otros personajes o, directamente, tirados en el suelo. Todos ellos se almacenan en la mochila principal, que el Avatar guarda en su casa, antes de partir hacia la dimensión del Reino de Lord British. Puesto que dicha mochila tiene una capacidad limitada, es necesario recoger nuevos zurrones que aumentan la capacidad de almacenamiento.

También es una buena idea colocar los items más comunes en el cinturón, para acceder a ellos con la simple pulsación de una tecla de función.

Estos son los objetos más importantes:

- Comida: Pese a su naturaleza mítica, el Avatar es, en esencia, una persona de carne y hueso venida de otra dimensión. Por eso necesita una cantidad respetable de comida para recuperar las energías perdidas. Existen decenas de tipos de comida diferentes; cada uno restablece una cantidad distinta de puntos HP.
- Dinero: Atrás queda la "bula papal" que el Avatar utilizaba en sus anteriores aventuras, para entrar en las casas de los inocentes campesinos y "robarles" cualquier cosa necesaria para "la causa". En «Ultima Ascension», esta acción está muy mal vista, por lo que sólo queda la posibilidad de obtener dinero al completar diversas misiones, o vender los objetos de valor recopilados en la peligrosa exploración de cavernas y castillos encantados. Los enemigos también suelen llevar algo de dinero encima.
- Tesoros: Uno de los alicientes que ofrece el saqueo de oscuras mazmorras, es la gran cantidad de joyas, piedras brillantes, y demás tesoros que "alguien" se ha dejado olvidados en cada cueva. Es una buena recopilarlos, pues los joyeros de Britannia ofrecen una elevada cantidad de dinero por ellos.
- Sacos y bolsas: La mochila principal del Avatar se divide en celdas que almacenan un único objeto. El truco para aumentar su capacidad consiste en recoger sacos y zurrones que sólo ocupan una celda, pero en su interior pueden almacenar decenas de items. Hay bolsas en la cama del Avatar, en el castillo de Lord British; en un barril de la cárcel de Blackthorne; y en la mazmorra Despise, cerca de una cascada.
- Pergaminos: Guardan los hechizos de los Ocho Círculos de Magia. Si se utilizan, se pierden; hay que registrarlos en el Libro de Hechizos, con el ritual correspondiente.
- Fuentes de luz: El Horror, La Muerte y la Magia Negra son enemigas de la Luz. Todos los lugares tenebrosos se encuentran a oscuras, por lo que es imprescindible utilizar una fuente de luz, en forma de antorcha o linterna de aceite, para adentrarse en los oscuros dominios del Guardián. Afortunadamente, cuando el Avatar avance en su odisea, encontrará hechizos y objetos luminosos que desterrarán para siempre el uso de estos rudimentarios objetos.





Reactivos

Determinados ingredientes naturales se emplean para almacenar los conjuros en el Libro de Hechizos. Ni que decir tiene, es necesario recogerlos cuando se localizan en bosques, casas de alquimia, herbolarios y demás parajes mágicos. También sirven para fabricar pociones y hechizos.

- Perla Negra: Nace de una ostra bañada en agua mágica. Se utiliza en hechizos de proyección y en la fabricación de pociones negras.
- Musgo Sangriento: El conocido vegetal, regado con la sangre de un combate. Lamentablemente, es más potente con sangre de mujeres vírgenes, por lo que se han producido numerosos abusos a la hora de obtenerlo. Imprescindible en todos los hechizos de movimiento, así como en la poción azul.
- Ajo: Desde siempre, el ajo ha sido un eficaz repelente contra las criaturas de la noche. Sirve para preparar pociones rojas y determinados hechizos de protección.
- Ginseng: Hace siglos, esta planta regenerativa se machacaba en polvo y se servía en las bebidas de los guerreros que se aprestaban a entablar batalla. Los magos de Britannia la utilizan para preparar pociones amarillas y hechizos curativos.

En las escaleras, apartó un bote de tinta de una mesa para dejar al descubierto un botón; permitía el acceso a las celdas de los prisioneros

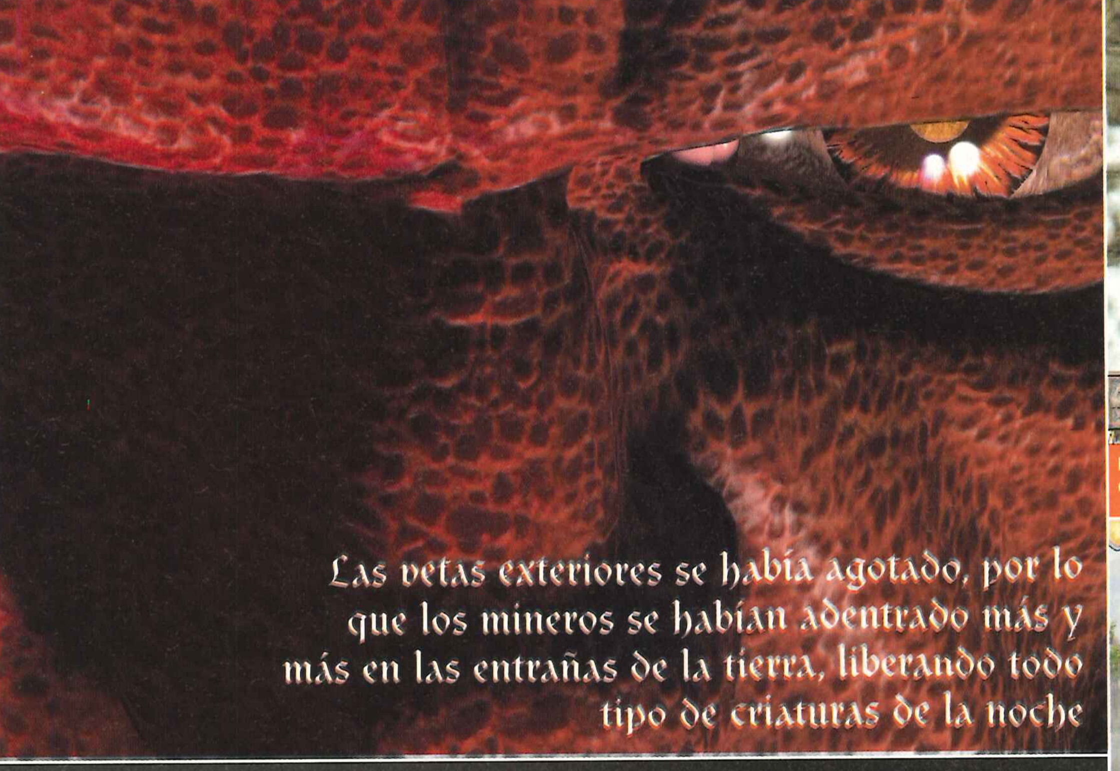
- Raíz de mandrágora: Aunque antiguamente crecía en los sedimentos de las orillas, ahora se ha convertido en un bien muy escaso. Muy útil para preparar hechizos de poder y pociones moradas.
- Belladona o Sombra Nocturna: Esta mortífera planta sólo es visible por medio de un hechizo mágico. Se emplea para destilar pociones verdes y hechizos de ilusión y veneno.
- Seda de Araña: No confundir con la tela de araña. Muy pocos arácnidos son capaces de producir directamente seda de elevada pureza. Las tiendas mágicas se encargan de depurar este proceso, hasta obtener la ansiada seda. Sirve para preparar conjuros de registro y conservación, así como las pociones naranjas.
- Ceniza Sulfurosa: Este mineral conserva la energía de fricción de la erupción volcánica de donde procede. Imprescindible en la realización de pócimas blancas y los hechizos de ampliación.

Pociones

Los bebedizos mágicos proporcionar diversos beneficios que no conviene tomarse a la ligera, pues pueden ser muy útiles en los momentos más inesperados, cuando las fuerzas fallan.

La mayoría de las pociones se compran o se localizan en cofres y tesoros ocultos, pero existen lugares donde reposa un "kit" de alquimista que permite fabricar cualquier tipo de poción. El proceso consiste en utilizar un frasco con agua y un reactivo determinado en el mencionado "kit", tal como se comenta en el apartado Reactivos. La destilación de sus componentes vitales proporcionará una determina poción.

- Poción Roja: Contrarresta el efecto nocivo de los venenos.
- Poción Amarilla: Restaura la energía, en una proporción que varía según el personaje reencarnado.
- Poción Naranja: Restaura el maná perdido.
- Poción Blanca: Al ingerirla, el Avatar producirá una barrera de fuego que le protegerá de la mayor parte de los ataques.
- Poción Azul: Una importante reserva de oxígeno que facilita la respiración bajo el agua.
- Poción Verde: Una trampa para incautos, pues se trata de un peligroso veneno que mata a los pocos segundos de ingerirlo. Huir de él como de la peste.
- Poción Morada: Vuelve invulnerable, durante unos segundos, a todo aquel que la ingiere.
- Poción Negra: Después de la invulnerabilidad, la invisibilidad es la propiedad más reclamada por los héroes. Eso es precisamente lo que otorga la poción negra.



Éste es el primer obstáculo de la mazmorra Shame: un muro energético que protege una flecha.

accedió, pero no pudo resistir la tentación, y atacó al Avatar. Puesto que no quería matarlo, escaló las rocas de la siguiente estancia y recuperó el "glyph". Regresó donde estaba el guardia wyrm, lo ignoró, y tomó el único pasaje que no había explorado. Encontró un pilar rotatorio con pinchos, que desactivó con el correspondiente botón, liberando un teletransporte.
Unos pasos más adelante, había un útil pentagrama; lo utilizó para registrar en el Libro los hechizos acumulados hasta ese momento. El camino llevaba hasta la entrada de la mazmorra. Cerca de donde se topó con el primer guardia, buscó a Cleo, y la liberó. Después siguió el pasadizo cercano a la fuente para escapar de la prisión. Aún tuvo que luchar con un par de soldados para poder respirar un poco de aire fresco.
El camino de regreso a Yew fue largo y penoso, pues estaba agotado. Atravesó de nuevo las montañas y se dirigió al Santuario local, el de la Justicia –marcado en el mapa de papel- para proceder a la purificación. Como era costumbre, obtuvo un nuevo Círculo de magia en el Libro de Hechizos.
La visita al anfiteatro aclaró las cosas con el juez, y así descubrió que Raven había regresado a Britain.
Un nuevo viaje lo devolvió a la capital. De nuevo, aprovechó la ocasión para visitar los comercios y vender todo lo que no necesitaba.
Buscó a Raven en el puerto y, tras el feliz reencuentro, ambos se dirigieron a Trinsic.

***NOTA IMPORTANTE:** Al partir con el barco, es posible que Raven piense que el Avatar ya está preparado para navegar en solitario, y ambos sean conducidos a la enigmática isla Terfin. Esto puede ocurrir al terminar este capítulo, o el anterior. En ese caso, consultar el apartado **NOTA IMPORTANTE** del capítulo 4 para saber lo que hay que hacer en este importante encuentro con el Guardián.*

Capítulo 6: honor

El paseo en barca fue sano y apacible. Después de permanecer encerrado durante horas en la oscura prisión de Wrong, respirar el aire de mar curaba todas las heridas.
Tras unas horas de navegación, el Avatar atracó en un pequeño puerto.

TRINSIC

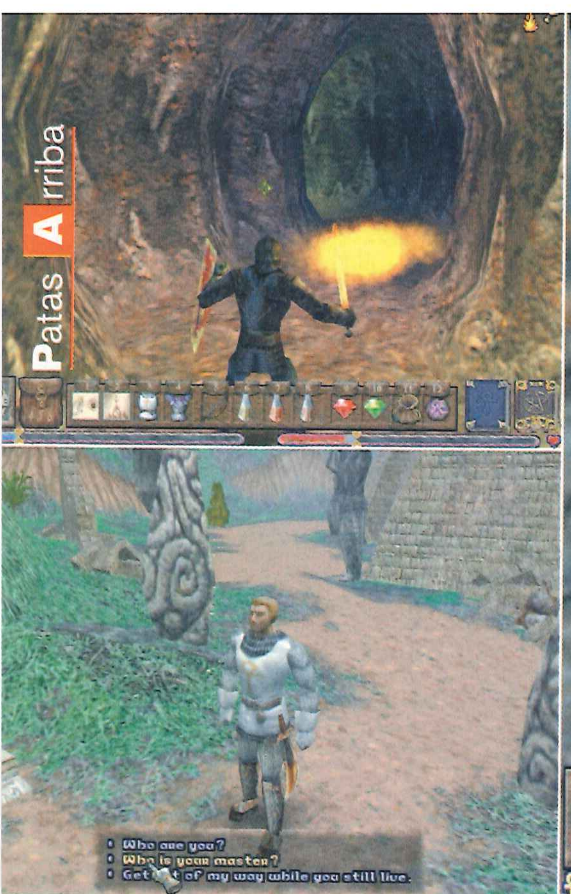
La hermosa ciudad estaba construida sobre el agua, por lo que era necesario subir hasta el segundo nivel para encontrar los puentes elevados que permitían recorrer todos los edificios importantes. El Avatar visitó el edificio cercano al puerto, llamado Bastión. Ignoró a los guardias y buscó en el segundo piso un fantasma con el que pudo charlar un rato. Para avanzar en la aventura, el Héroe debía encontrar a Dupre y hablar con él.
Mientras lo buscaba, visitó la ciudad y habló con el resto de ciudadanos. Podía obtener un valioso entrenamiento, de manos de Raphael, en el único edificio que no estaba conectado por los diversos puentes. Para llegar hasta él, debía nadar un poco. El vendedor de arcos también disponía de algunos modelos valiosos. Las espadas estaban a cargo del herrero. El Avatar le pidió una de roca negra, para lo cual pagó varios miles de monedas. Descansó en la casa de Raphael hasta el día siguiente, pero el herrero se negó a entregarle la espada, y no quiso devolver el dinero.
No era el momento de ajustar cuentas con nadie, así que prometió volver más adelante, cuando hubiese purificado el Santuario del Honor.
Se dirigió a este lugar, situado al sur de la isla. La Cuidadora le pidió que buscase las cenizas de Dupre. Se encontraban en la tumba de un edificio que se erigía al oeste de la ciudad, tal como indicaba el mapa de la isla. El Avatar colocó las cenizas en el altar del Santuario, y Dupre se materializó. Le comunicó el mantra -SUMM-, y le dio las instrucciones para encontrar el Cáliz del Honor, en la mazmorra Shame.

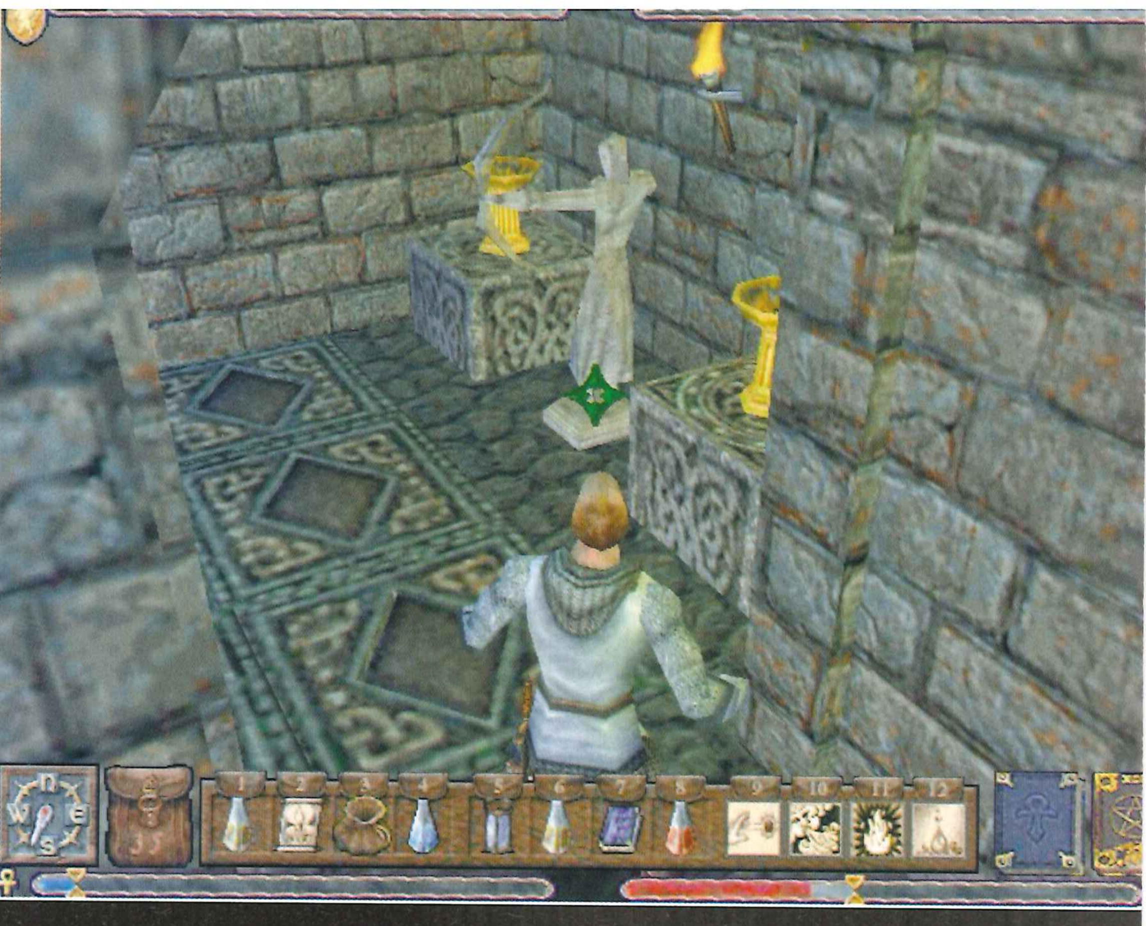
Secreto: Antes de adentrarse en la mazmorra, es una buena idea explorar concienzudamente la isla para localizar objetos valiosos. En los alrededores del Santuario, por ejemplo, hay magos goblins que portan valiosos hechizos –Día, Anillo de Fuego, etc–. Uno de los más peligrosos se encuentra en una cueva, al oeste de la ciudad, cerca de la playa. Aquí puede obtenerse la Estrella de Britannia, necesaria para un posterior entrenamiento. Igualmente, es posible adquirir una Vara de la Muerte, si se lanza un hechizo de Visión Etérea en el interior de la mencionada cueva. La gema del faro puede encontrarse en un barco hundido, cerca de la costa de la isla principal.

LA MAZMORRA SHAME

El Avatar si dirigió a la amenazadora calavera marcada en el mapa de papel de la isla, que rotulaba la entrada de la mazmorra. Se encontraba al noroeste de Trinsic.

Tras derrotar y/o esquivar a los monstruos guardianes, el Héroe se topó con el primer problema: un campo de fuerza que protegía una flecha. Bastó con pulsar un botón para desactivarlo, pero el observador que allí había no le dejaba pasar. Estas criaturas eran muy abundantes en esta mazmorra; vigilaban los pasadizos y disparaban distintos tipos de magia cuando descubrían un intruso. El Héroe tuvo que volverse invisible, mediante un hechizo o poción, para poder avanzar, aunque también existía la posibilidad de esquivar su mirada, si se situaba exactamente debajo del monstruo, hacia la puerta de salida, aunque era muy complicado.
En la cámara contigua, esperaban otros dos observadores. Se situó detrás de ellos y levantó la vista, para descubrir un blanco. Le disparó una flecha, esperó a que los ojos girasen, y volvió a disparar para completar un cuarto de giro, suficiente para continuar. Pronto alcanzó otra sala con otro observador y un blanco fácilmente accesible. Se situó delante de él, y esperó a que el monstruo disparase una bola de fuego. Apenas dispuso de unos segundos para apartarse, y observar como acertaba de lleno en el blanco. Esta acción hizo desaparecer una pared. Buscó la armadura que hacía ruido y la accionó, haciendo aparecer una diana junto a dos nuevas bolas flotantes que disparaban. De nuevo, se colocó delante de ella y esperó valientemente el disparo, apartándose unos segundos antes del impacto. Los dos observadores debían acertar en el blanco. En la siguiente estancia, tuvo que repetir la operación, tras pulsar un botón, con la dificultad añadida de que el rostro se movía, por lo que era más difícil acertar. El pulsador recién liberado hizo aparecer un macabro zombie.
El Avatar detuvo su avance en una sala con siete estatuas, que formaban un círculo. Pulsó el botón verde para mostrar el color-llave: el negro. Por tanto, accionó el pulsador púrpura, y las estatuas comenzaron a cambiar de color. Sólo tuvo que tocar cada una de ellas cuando eran de color negro, para hacer aparecer una octava estatua. La tocó cuando se volvía de color rojo, y así materializó un cofre con un orbe.
Con la joya en su poder, regresó a la estancia con los dos observadores del principio, y volvió a disparar a la diana, pero





esta vez tomó el camino del este. Encontró una mesa con nueve pulsadores verdes y uno rojo. Mirando al este, y sin tocar la baldosa movible, pulsó el único botón verde de la parte superior, y el botón rojo. Esperó a que el orbe acertase el blanco, y accionó la siguiente combinación de botones, esperando, entre pulsaciones, a que el orbe acertase a cada rostro: Comenzó con el botón de la esquina inferior izquierda, y continuó pulsando, uno detrás de otro, hacia la derecha. Después siguió por la fila superior izquierda, y de nuevo hacia la derecha. Estas acciones coordinadas abrieron un nuevo pasadizo, sembrado de baldosas. El Avatar se cuidó de no pisar las de color rojo; fue saltando por los espacios libres, hasta la esquina noroeste, donde disparó a un nuevo rostro. Esto eliminó una porción roja del suelo, permitiéndole continuar por el pasaje del lado opuesto. Superó el suelo móvil y pulsó otro botón, para desactivar momentáneamente el campo de fuerza. Aprovechó los escasos segundos de que disponía para colarse en la zona que protegía.

La siguiente cámara estaba llena de pulsadores. Los activó todos, cuando el observador no miraba, pues sino debería comenzar desde el principio. Esto abrió un pasaje secreto en la estancia de las baldosas rojas. Volvió sobre sus pasos y colocó el orbe en el pedestal. Las paredes se transformaron en escaleras, y así pudo llegar hasta la barrera de cristal, tras pulsar un nuevo botón. Deambuló un rato por el lugar hasta que fue preguntado por el mantra –SUMM-, que hizo desaparecer la barrera, para permitir el acceso a una gruta próxima.

NOTA: Según cierto comportamiento aleatorio, puede que no sea posible introducir el mantra directamente. En ese caso, hay que accionar los orbes coloreados situados en las esquinas y tocar la gran estatua del mismo color. Cerca del orbe azul, hay unas escaleras descendentes que llevan a un pulsador. Esto activa un ascensor hacia el orbe amarillo. Cuando la estatua sea de color blanco, desaparecerá. Ya sólo hay que tomar el teletransporte para pronunciar el mantra.

En la cueva estaba Blackthorne, dueño del Cáliz del Honor. Propuso al Avatar cambiarlo por las lentes, pero éste se negó. Enfadado, Blackthorne destruyo el Cáliz. Por suerte, Dupre le comunicó que cualquier cáliz podía servir para hacer el ritual de purificación, si convencía a la gente de Trinsic para que recuperasen el honor perdido, así que recogió uno de los que allí había. Caminó hacia la columna, y buscó la espada luminosa, que utilizó para enfrentarse al guardia wyrm. Al derrotarlo, abrió un agujero en la columna, donde se guardaba el "glyph". Ya sólo tuvo que tomar el teletransporte para retornar a Trinsic.

NOTA: Si el teletransporte de vuelta a la mazmorra, para salir de ella, no aparece, entonces hay que realizar las acciones de los rayos de luz de colores, explicados en la NOTA anterior.

Ya en la ciudad, el Avatar regresó al Bastión –el edificio cercano a los muelles-, y habló con un guardia; un hombre estaba buscando un paladín. Simon, que así se llamaba, estaba en la posada. Una especie de portal interdimensional había emergido al lado de su casa. El Avatar se comprometió a buscar un paladín. Lo encontró cerca de la herrería. Lucero aceptó la misión, y ambos se dirigieron a la casa de Simon en el sureste de la ciudad. Mientras el paladín cerraba el portal, el Avatar iba eliminado a las arañas. El valiente Lucero murió en el intento, pero recuperó el honor de los habitantes de Trinsic.

Secreto: Dentro de la casa hay un baúl con un pergamino.

El Héroe regresó al Bastión y puso el cáliz a los pies de la gran estatua, convirtiéndolo en un nuevo Cáliz de Honor. Ya tenía todos los objetos necesarios para purificar el Santuario del Honor, situado al sur de la isla. Recuperada la virtud, el herrero se dio cuenta de su anterior engaño, y entregó al espada de Roca negra al Avatar, junto con una compensación económica.

Capítulo 7: valor

Al igual que había hecho en anteriores ocasiones, el Avatar buscó a Raven para liberar la séptima columna maligna, en la ciudad de Valoria. Construida en el interior de un volcán, se trataba de una fortaleza casi inexpugnable. La puerta emergía en la zona sur de la montaña. Tuvo que empujar la joya amarilla del ojo de una estatua para abrirla.

Al otro lado, los guardias le pidieron traer la cabeza de un dragón rojo para poder entrar. Había bestias de este tipo en Destard, hacia el norte.

Tras explorar un rato la isla, encontró varios serpentwynes en las playas. Después habló con Raven, y retornaron a Britain. En la taberna del centro del pueblo encontraron a Sir Robin, el único caballero que conocía el paradero del poblado de Dawn. Para llegar hasta allí, el Avatar fue primero a Paws, y dejó la ciudad por el camino del noroeste. Siempre mirando al mapa de papel, caminó en dirección a la columna mágica situada en las montañas al noroeste de Paws. Siguiendo las indicaciones del caballero, llegó a Dawn, pero sólo encontró una mujer que le contó el secuestro de los hombres por parte del dragón.

Siguió el camino hasta una construcción con tres arcos y una valla. Al otro lado se erigía un edificio, con forma de mausoleo. La entrada de la mazmorra se encontraba en la cima de la montaña, detrás de la edificación. Escaló la montaña por el lado izquierdo del edificio –el hechizo Levitar fue de gran ayuda- hasta un pasaje bloqueado por el hielo, que derritió con alguno de los hechizos de fuego. La oscura caverna se abría como una boca podrida.

LA MAZMORRA DESTARD

El objetivo del tenebroso viaje era encontrar el "glyph" del Valor, y matar al dragón. Para ello, necesitaría encontrar cinco cáscaras de diferente color.

En primer lugar, caminó en dirección norte, hasta la gran edificación en el centro de la lava. Desde allí, buscó unas estalagmitas, donde había una baldosa móvil. Puso un objeto de poco valor encima y continuó hacia el norte, camino del nido de dragón. En una pequeña gruta, al fondo, encontró la cáscara roja.

Regresó al pozo de lava y tomó el pasadizo del este, hasta una cámara repleta de ratas. Encontró a u hombre encadenado; por suerte, la llave yacía en otro hombre muerto.

Avanzó en dirección sur, hasta topar con un fantasma. Prometió ayudar al espíritu femenino, tras lo cual se dirigió al este, hasta el pozo de lava con un demonio. Al otro lado, fue atacado por un guardia wyrm. El combate fue duro, pero las armas recopiladas hasta ese momento cumplieron su misión. Recogió el "glyph" del Valor y tomó el teletransporte cercano al fantasma; llevaba directamente a la prisión.

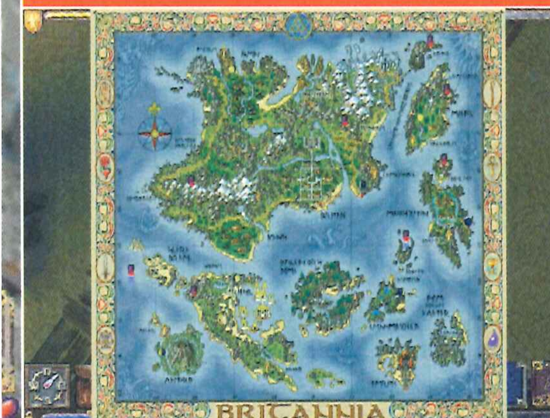
Mató a los carceleros que salían a su paso, y continuó hasta la sala con la estatua del dragón, que no dejaba de escupir fuego. Por suerte, podía desactivarla con una palanca situada detrás de la escultura.



Ciertos cofres esconden los mapas locales, y además son muy útiles para poder explorar las ciudades.



Skara Brae es un lugar mítico y peligroso. Las ruinas de ese lugar pertenecen a una civilización muy antigua.









Los hechizos mágicos son una buena alternativa al combate con armas. Aquí puede verse un Anillo de Fuego en acción.



En la cueva estaba Blackthorne, dueño del Cáliz del Honor. Propuso al Avatar cambiarlo por las lentes, pero éste se negó. Enfadado, Blackthorne destruyo el Cáliz

El Avatar tomó las dos siguientes bifurcaciones a la derecha, hasta una celda donde había una calavera roja. Colocó un hueso en la baldosa móvil y corrió hacia el este, hasta la sala de entrenamiento de los guardias. Al mover la daga de una de las paredes, se movió una librería, liberando un pasadizo secreto. Un poco más adelante, recogió el fragmento verde de un cofre y regresó a la celda donde había recogido la calavera. Continuó en dirección oeste hasta una fuente curativa. Algo más al norte, un pedestal guardaba una llave. Presintiendo un peligro inminente, el Avatar la recogió y, automáticamente, se apartó; tal como esperaba, una trampa en forma de púa estuvo a punto de convertirlo en un pincho moruno.
El camino principal de la mazmorra corría en dirección noreste. Un demonio custodiaba el lugar, por lo que no le quedó más remedio que enfrentarse a él. Como recompensa, descubrió un libro que contenía una indispensable palabra de poder: INOPIA.
El otro pasaje de la bifurcación que había tomado para encontrar el demonio, llevaba hasta una cámara que se cerraba al entrar en ella. Al pisar una baldosa, se materializaban dos pulsadores y varios zombies. Tras eliminar a los no-muertos, pulsó el botón de la pared, y después el del pedestal. Pronto encontró un cuadro con un pentagrama. Buscó un pasillo largo hacia el sur, que tenía otro pentagrama en la pared. Accionó el muro opuesto para descubrir un pasaje secreto. Quemó una telaraña, recogió una llave de oro, y escaló hacia la abertura utilizando un barril como punto de apoyo. Tras caminar por varios corredores, localizó una gran barrera protectora con dos pedestales a cada lado. Pulsó sendos botones y repitió la operación en los otros pulsadores de las salas contiguas; el campo de fuerza se desvaneció. El Templo de la Serpiente se alzaba a los pies del Avatar.
Aunque era muy pronto para enfrentarse a sus trampas, entró en la iglesia y leyó el libro del altar. Tomó la puerta de atrás hasta una estatua que abría un pasaje secreto. Recogió la cabeza que aquí había, y regresó al templo. En la zona sur, halló un frasco con sangre.
El pasaje corría por encima del templo. En uno de los balcones de la izquierda había un cofre que guardaba una llave. Enseguida arribó a la biblioteca. Saphena era la encargada del lugar, y se enfadó mucho cuando supo que el Avatar quería matar al dragón. Después del inevitable combate, el Héroe manipuló la pintura falsa para materializar una llave en la mesa. Abría una cámara con una valiosa esfera roja, que no dudó en recoger. Sin nada más que hacer en este lugar, regresó a la entrada del templo. Avanzó hacia el oeste y el norte, hasta hallar una cámara con el diario de Delim. Al tocar la calavera, desapareció un muro, pero el pasaje estaba protegido por otro demonio. Lo esquivó como pudo, y encontró una útil fuente curativa. La gruta situada al este, protegida por varias arañas, guardaba la cáscara de color azul.
El Héroe regresó a la fuente y caminó en dirección oeste. Rompió varias cajas de una estancia para encontrar una llave que abría un cofre con una vela roja. Poco a poco, iba encontrando todos los reactivos para completar el macabro ritual del libro.

Secreto: En dirección oeste, se encuentran encarcelados varios esclavos. Allí descansan varias gemas. También hay una habitación secreta accesible al pulsar el mecanismo escondido detrás de unas rocas.

Retornó a la fuente, hasta el lugar donde había sorteado al demonio, y buscó una cámara que se cerraba a su paso. Empujó una piedra en la pared y llegó a un pasillo con varias calaveras que disparaban lenguas de fuego. Muy cerca de allí, una esfera luminosa anunciaba la aparición de un terrorífico lich. Tuvo que utilizar su arma más poderosa. Para escapar, buscó la llave en un receptáculo situado en una de las esquinas de la estancia. Al otro lado esperaba un zombie que escondía otra cáscara en su ataúd.
Había llegado el momento de realizar el ritual. Regresó a la entrada del Templo y buscó el círculo de invocación al oeste del edificio. Colocó el orbe, la calavera roja, la vela y el frasco con sangre en las cuatro columnas situadas en las esquinas de la cámara. Después colocó la cabeza en el pentagrama. La macabra invocación atrajo a un terrible demonio, pero la habilidad en combate del Avatar bastó para derrotarlo. Recogió el hechizo de Invocar al Demonio de sus restos, y regresó a la entrada de la mazmorra, donde estaba el recinto con los cinco pedestales donde debían colocarse las cáscaras.

***NOTA:** Si no se han perdido durante el ritual, debe recogerse la calavera y la vela rojas, ya que son necesarias posteriormente. En todo caso, pueden encontrarse en otros lugares.*

Al usar el teletransporte con forma de pentagrama, el fantasma le entregó el último fragmento.
Colocó cada uno de ellos en los pedestales de su mismo color, para desactivar el campo energético. La cueva llevaba hasta la morada del mismísimo dragón. Ser astuto donde los haya, propuso al Avatar una alianza pero éste, como es natural, se negó. El angustioso enfrentamiento duró varios minutos; por fortuna, la Justicia se impuso a la Codicia. El Avatar añadió a su inventario la cabeza de dragón.
Regresó donde estaba la mujer-fantasma, y le explicó lo que había que hacer para que los espíritus descansasen en paz.
Al este del gran pozo de lava estaba la sala del tesoro del dragón, donde recopiló valiosos objetos.
También, desde el teletransporte cercano a la mujer-fantasma, regresó a la fuente de maná y tomó el corredizo del norte, hasta una estatua que le pidió la palabra de poder, INOPIA.
La salida de la mazmorra ya por fin quedó despejada para que el Avatar siguiera su camino.



VALORIA

Regresó a Britain y vendió todos los tesoros en los comercios correspondientes. Después navegó hasta Valoria. Enseñó la cabeza de dragón a los guardias, y así pudo visitar la ciudad. Habló con todos los habitantes, en especial con el entrenador y el hombre enfermo, que le reveló la existencia de un libro de demonología.

Al salir de la ciudad, un demonio le robó al Avatar la Daga del Valor. ¡Ahora no podría completar el ritual de purificación del Santuario!

Siguiendo las indicaciones del hombre enfermo, se dirigió al este. Caminó alrededor del anillo exterior, hasta localizar una cueva. Mató al demonio del interior y recogió el Libro del Tres. El hombre muerto que allí había era el hijo de Flann de Britain. Llevó el libro al hombre enfermo, pero fue asesinado por el propio Guardián.

Volvió a conversar con los personajes principales de Valoria, y convenció a uno de los caballeros para que lo ayudase a liberar el Santuario. Tras registrar su cofre, habló con el guardia de la entrada, preocupado por el paradero de su hermano. El Avatar lo encontró malherido al noreste de la entrada de la ciudad, en el exterior. Recogió su escudo y le comunicó la mala nueva al guardia. El espíritu de su hermano terminó de convencer a Lambert para que se uniera a la causa del Avatar. Se encaminaron al Santuario, siguiendo el mapa de papel, y se enfrentaron al demonio. Tras vencerlo, recogió la Daga del Valor del pentagrama. Regresó en busca del caballero, dentro la ciudad, y éste le comunicó el mantra local: RA.

NOTA: En algunas ocasiones, el caballero reposa en una gran estructura con forma de anillo, al noreste del volcán.

Con todas las reliquias necesarias, el Avatar realizó el ritual de purificación, que liberó el Santuario del Valor. Como en anteriores ocasiones, buscó el barco de Raven, en el puerto, y juntos regresaron a Britain.

La última columna maligna esperaba, amenazante, en Skara Brae.



MAGIA LINEAL

Los hechizos



Ningún Avatar que se precie de serlo, aunque sea un guerrero o un paladín, renuncia al poder místico y semidesconocido de la Magia. Las leyes que regulan este arcano conocimiento, en Britannia, se dividen en dos grandes grupos: la Magia Lineal y los Ocho Círculos de Poder.

La Magia Lineal puede ser experimentada por cualquier novato, con tan sólo poseer un Libro de hechizos. Sus conjuros no son muy espectaculares, pero sirven para salir de algunos apuros, y no consumen maná. Por el contrario, los Ocho Círculos sólo pueden obtenerse al liberar los santuarios encantados por las Columnas Mágicas invocadas por el Guardián. Cada Santuario purificado libera un Círculo. A su vez, cada círculo dispone de cuatro potentes hechizos, pero sólo pueden ser invocados por magos experimentados que disponen de suficiente maná. Algunos de estos encantamientos permanecen activos hasta que el invocador agota su reserva de magia. Dicha reserva aumenta cada vez que se realizan buenas acciones. Igualmente, es posible renovar el maná perdido bebiendo en fuentes de maná, tomando pociones naranjas, realizando diversos rituales, o disfrutando de un plácido descanso.

Los hechizos se guardan en oscuros pergaminos, escritos por los magos en tiempos inmemoriales. Nada impide conjurarlos en momentos de necesidad, pero entonces el pergamino se pierde. Por eso los hechiceros más precavidos realizan el Ritual de Registro, que permite copiar el conjuro del pergamino al Libro de Hechizos. A partir de ese momento, puede emplearse las veces que se quiera. Lamentablemente, sólo se pueden registrar pergaminos correspondientes a los Círculos cuyo santuario ya ha sido liberado. Igualmente, los magos más listos suelen llevar sus hechizos más comunes –y también los más devastadores– en su cinturón. Así pueden acceder a ellos inmediatamente.

NOTA: El símbolo (D) indica que se trata de un hechizo de duración. Estos conjuros siguen consumiendo maná hasta que se desactivan o se agota la reserva mágica del lanzador.

Magia Lineal

- Piedra: Se trata de uno de los hechizos de ataque más débiles del juego. Puede servir para acabar con animales pequeños, como las ratas o los peces. Se dice que también es utilizado por comerciantes sin escrúpulos para llenar sus tiendas de bellos y decorativos "objetos inanimados"...
- Vendaval: Pequeño resoplido empleado para empujar objetos no demasiado pesados.
- Apagar: Al igual que el anterior, sólo sirve para eliminar algunos obstáculos, en forma de fuego, que se cruzan en el camino del Avatar. Sin embargo, no es efectivo contra grandes incendios.
- Encender: Este hechizo es de gran utilidad. Se emplea para encender linternas o antorchas. Muy útil para explorar lugares oscuros, resolver ciertos puzzles, y completar algunos rituales.

Primer Círculo

Santuario a liberar: Compasión, en Britain.


CUARTO CÍRCULO


QUINTO CÍRCULO


PRIMER CÍRCULO

- Crear Reactivos: Tal como su propio nombre indica fabrica, mágicamente, los ingredientes necesarios para realizar rituales y crear pociones. No obstante, sólo es posible obtener un reactivo que se conoce; además, variará en función del terreno donde se invoca. Dado que los reactivos abundan en toda Britannia, no hace falta usarlo habitualmente.
- Luz (D): Indispensable para explorar las cavernas, cuando no se dispone de antorchas u otra fuente de luz. Muy efectivo, pero consume mucho maná.
- Luz Curativa: Reactiva la energía del afortunado que recibe la luz sanadora.
- Vista Etérea (D): Sirve para localizar objetos encerrados en el vacío por un mago del éter oscuro. Si se utiliza en lugares de ultratumba y en estancias mágicas, es posible encontrar armas y tesoros escondidos.

Segundo Círculo

Santuario: Humildad, en Nueva Magincia.
- Relámpago: Buen hechizo de ataque. Muy útil durante la primera mitad de la aventura, pero inefectivo contra enemigos poderosos, pues su efecto no irá más allá de una leve calvicie...
- Armadura Infernal (D): Un escudo ígneo que repele la mayor parte de los ataques provocados por el fuego.
- Barrera de Cristal: Crea un muro transparente en el lugar indicado. Detiene el avance del enemigo o impide que pueda utilizar sus armas de largo alcance. Imprescindible para reducir la capacidad ofensiva del rival, o para huir. Por desgracia, la escasez de raíz de mandrágora hace que sea un hechizo muy poco utilizado.
- Cura: Limpia el cuerpo de todas las formas de veneno natural.

Tercer Círculo

Santuario: Honestidad, en Moonglow.
- Niebla (D): Genera una nube de niebla que cubre tanto al Avatar, como a sus enemigos. El protagonista podrá esquivar a los monstruos más fácilmente, pero también corre el peligro de activar trampas que quedan ocultas bajo la espesa bruma.
- Encanto (D): Hechiza al rival para que luche al lado del Avatar. No funciona con todos los enemigos.
- Bola de Fuego: Devastadora masa incandescente de calor. Arrasa con todo lo que encuentra a su paso. Muy espectacular y efectiva, pero consume mucho maná.


SEXTO CÍRCULO


SEGUNDO CÍRCULO

- Telequinesia: Se emplea para resolver ciertos acertijos, ya que permite empujar objetos y activar palancas y botones. Algunos magos aseguran que también puede emplearse con seres vivos, pero este efecto no está suficientemente documentado.

Cuarto Círculo

Santuario: Justicia, en Yew.
- Ojo Hechicero (D): Gracias a este encantamiento, el Avatar puede ver más allá de donde alcanza su vista. En la práctica, es una cámara libre ideal para explorar lugares difícilmente accesibles o peligrosos.
- Día (D): Emite un potente resplandor que ilumina un área relativamente grande. Puede servir para descubrir salidas secretas.
- Detención del Tiempo (D): Esta impresionante demostración mágica es capaz de interrumpir el avance del Tiempo, salvo para el Avatar. Mientras los enemigos se quedan paralizados, el protagonista podrá moverse a otro lugar. Indispensable para entrar en lugares muy protegidos, o esquivar emboscadas. Lamentablemente, no se puede atacar a un enemigo mientras el conjuro surte efecto.
- Congelación: Inmoviliza al contrario durante un corto período de tiempo. Ni que decir tiene, hay que aprovechar para atacarlo con todo lo que llevamos encima.

Quinto Círculo

Santuario: Sacrificio, en Minoc.
- Invocar a un muerto (D): Convoca a un ser ya fallecido que ayuda al Avatar en los combates. No debe invocarse más de un no-muerto, pues se atacan entre ellos.
- Levitar: Genera una nube de aire bajo el mago que lo eleva varios metros por encima del suelo. Indispensable para resolver algunos puzzles y superar obstáculos, en principio, infranqueables.
- Curación Total: Tal como su nombre indica, restablece por completo la energía.
- Lengua de Fuego (D): Un auténtico espectáculo para la vista, y una pesadilla para el enemigo. Es, sin duda, uno de los hechizos más aprovechables del juego, pues su consumo de maná, en relación al daño que infringe, es razonable.

Sexto Círculo

Santuario: Honor, en Trinsic.


SÉPTIMO CÍRCULO


TERCER CÍRCULO

- Invisibilidad (D): No necesita ninguna explicación. Tan sólo hay que tener en cuenta que, en el momento en que el Avatar realice un disparo o ataque al enemigo, quedará al descubierto.
- Cerco de Fuego: Crea un círculo ígneo alrededor del protagonista, dañando a todo el que se encuentra cerca. Especialmente indicado cuando los rivales atacan desde todos los sitios.
- Meteorito: Un hechizo devastador, si consigue acertar del pleno. También sirve para destrozar edificios y fortalezas.
- Respiración de Maná (D): Convierte el agua en aire. Imprescindible en zambullidas largas y profundas.

Séptimo Círculo

Santuario: Valor, en Valoria.
- Teletransporte: Cambio automático de posición en un muy corto espacio. Interesante para superar obstáculos o subir a lugares escarpados.
- Muerte: Este potente encantamiento es capaz de matar a cualquier criatura, por poderosa que sea. Por cada muerte disminuye ligeramente la energía del Avatar.
- Tormenta Helada: La furia de mil inviernos polares concentrada en un solo punto. Pocos seres de este u otro mundo sobreviven a semejante furia de la Naturaleza.
- Invocar al Demonio (D): Produce una llamada de ultratumba que atrae a un diablo. A partir de ese momento, luchará bajo las órdenes del Avatar hasta que muera, o se agote el maná. En ese momento, el demonio atacará al Avatar. Cuando se invocan varios demonios, se atacan unos a otros.

Octavo Círculo

Santuario: Espiritualidad, en la Isla del Avatar.
- Terremoto: Esta potente sacudida terrestre provoca un daño moderado en un amplio radio de acción. Es de gran ayuda cuando los enemigos son muy numerosos.
- Tormenta Luminosa: Genera un efecto semejante al anterior, pero desde el aire. La cascada de truenos es capaz de terminar con los rivales más duros.
- Lluvia Abrasadora (D): A su lado, la lluvia ácida de Chernobyl es agua mineral. Toda carne se disuelve al contacto con este líquido corrosivo.
- Infierno: Nadie que ha salido con vida de este espectáculo ígneo vuelve a contemplar una simple cerilla sin estremecerse de terror.


OCTAVO CÍRCULO



El momento de la verdad ha llegado: la mazmorra final se alza a los pies del Avatar.

Capítulo 8: espiritualidad

Nada más llegar a la capital, el Avatar se dirigió al castillo de Lord British. Habló con su consejero, Newton. Éste le entregó una nota de Blackthorne y le comunicó que su señor había partido en una peligrosa misión.

Debía viajar inmediatamente a Skara Brae, así que regresó a buscar a Raven. Cuando llegaron a la isla, habló con Shamino: tenía que realizar un ritual de restauración para recuperar su alma. Para ello, necesitaba la Vela del Amor, la Campana del Coraje, y el Libro de la Verdad. Después buscó la gran cabeza en forma de estatua, y memorizó el último mantra: OM. Un nuevo viaje en barco los devolvió a Britain, pues era necesario encontrar el valioso ankh.

En el castillo de Lord British, el Avatar mantuvo una amigable charla con la mujer que tocaba el piano. Colocó la partitura que le entregó en el clavecín del aposento de Lord British, para materializar el ankh. Retornó a Skara Brae; debía visitar el Templo de las Almas, situado al noroeste de la isla. Para llegar hasta él, tuvo que bucear un largo trecho. Una peligrosa serpiente marina vigilaba el lugar.

Ya en el interior del monumento, buscó el espíritu del ladrón e intentó convencerle de que lo que había hecho no era lo correcto. También prometió a Elizabeth, que habitaba en un edificio cercano, que encontraría a su bebé. Se encontraba en una casa situada al suroeste. Lo devolvió a su madre y charló con la siguiente "alma errante": Mathias. Habitaba en Yew, pero había partido a cumplir una misión. Era imprescindible entregarle su diario para liberar su espíritu. También encontró un libro que mostraba el paradero de Serpent's Hold.

En compañía de Raven, se dirigió a Yew. Podía ir directamente, o bien dirigirse a Trinsic, y atravesar la Puerta de la Luna hacia Yew. Cruzó entonces el puente que llevaba a la ciudad, y buscó la mina de Mathias, situada al noroeste. En su interior, tras eliminar a los goblins intrusos, encontró el diario. Después se dirigió a Empath Abbey. Se encontraba en el camino hacia la mazmorra Wrong, que ya había recorrido con anterioridad. En las montañas, buscó un valle con un templo en ruinas y un monje situado en el centro. El Avatar charló con él y encendió los tres braseros situados detrás. A continuación se colocó en medio del fuego, elevando una plataforma que llevaba hasta la Vela del Amor.

Regresó a Skara Brae, al Templo de Almas, y volvió a hablar con Mathias. Al entregarle su diario, le comunicó el paradero de la Campana del Coraje, y desapareció.

Para continuar con la búsqueda, era imprescindible viajar a Serpent's Hold. Ordenó a Raven que se dirigiese a Trinsic, y allí tomó el control del barco. Entonces navegó hacia el sureste, hasta que divisó una isla. Saltó del barco y nadó un poco hacia el este. La entrada estaba escondida bajo el agua, en una bahía al sureste de la isla más grande, junto a unas ruinas.

Una vez dentro, torció a la derecha y buscó dos baúles. Corrió hacia a ellos a toda velocidad, ya que el suelo iba desapareciendo bajo sus pies. Uno de ellos guardaba una llave; el otro, algo de dinero.

> **Al salir de la ciudad, un demonio le robó al Avatar la Daga del Valor. ¡Ahora no podría completar el ritual de purificación del Santuario!**

Avanzó por el pasaje hasta encontrar a Groldek. Tuvo que combatir con él para hacer desaparecer una pared. Después recogió unas botas de Roca Negra de un pedestal que podía alcanzar si utilizaba un hechizo de levitación. También halló el hechizo de Teletransporte en una cuesta cercana. Recogió la Campana del Coraje y habló con Lyssa, una excelente entrenadora. Había llegado el momento de regresar a Skara Brae.

Shamino le explicó la forma de realizar el ritual que atraería su alma. Se dirigió al Templo de las Almas, y buscó una gruta en la parte trasera de la Fuente de las Almas, junto a una gran cabeza de piedra. Encendió los cuatro braseros y leyó las placas para descubrir donde debía colocar cada uno de los objetos. Los colocó en su sitio y leyó el Libro de la Verdad, encendió la Vela del Amor y tocó la Campana. A continuación, Shamino le habló de la Isla del Avatar y convocó a un espíritu que le reveló un poderoso ritual. Una vez más, fue a buscar a Raven y juntos navegaron hacia la mítica Isla del Avatar.

NOTA IMPORTANTE: Antes de viajar a este lugar, es necesario llevar en el inventario una roca negra, cenizas sulfurosas, seda de araña y una vela. Los dos últimos objetos pueden encontrarse en la propia Isla del Avatar. Para encontrar la vela, desde el lugar donde amarra la barca, hay que dirigirse a lo largo de la playa, hacia el este, por un pequeño pasaje que atraviesa las montañas. Así se alcanza otra playa que esconde un cofre con la vela, bajo el agua. La seda de araña abunda al suroeste de los muelles.

LA MAZMORRA ABYSS

Al arribar a la Isla del Avatar, el Héroe buscó el pentagrama situado en el centro de la isla. Cogió la calavera de la estaca y la colocó en el pentagrama, junto con las cenizas sulfurosas, la vela, la roca negra y la seda de araña. Encendió la vela, y se materializó en el interior del Abismo.

Esta mazmorra sobrenatural estaba compuesta por cinco planos interdimensionales. Para pasar de uno a otro, era necesario liberar los teletransportes.

Algo abrumado por el espectáculo que surgía a su alrededor, el Avatar se dirigió al lugar donde estaban las estatuas y saltó al hueco interior, hasta una plataforma. Cruzó la puerta y giró a la izquierda. Acabó con un monstruo y pulsó el botón blanco. Regresó por donde había venido y tomó el nuevo pasaje. Pronto descubrió cuatro esferas que disparaban rayos. Se colocó delante del rostro que hacía de blanco, como ya había hecho en anteriores ocasiones, y engañó a los observadores para que disparasen al blanco, apartándose en el último momento. Gracias a esta estratagema recogió un orbe y tomó un teletransporte.

Acababa de llegar al segundo plano. Siguió el camino de la izquierda, hasta que dos demonios se materializaron e intentaron acabar con su heroica epopeya. Tras derrotarlos, pulsó el botón de la derecha, y después el de la izquierda, para hacerse con otro orbe. Entonces buscó dos braseros que apagó con el hechizo correspondiente, para revelar el portal hacia el tercer plano.

Por el pasaje de la izquierda, un observador custodiaba el camino. Utilizó el hechizo invisible para acercarse y acabar con él. Inmediatamente, desapareció el suelo. Continuó hasta la





Al otro lado de esta cueva, yace la guarida del Guardián. El combate final marcará el futuro de Britannia.



cripta, y colocó un objeto poco valioso en la baldosa. Por el camino recién formado alcanzó una plataforma que llevaba hasta un ankh amarillo, que no dudó en activar.

Regresó a la plataforma y, desde allí, saltó a una superior. Pulsó un botón y recogió las pociones. Después bajó al suelo para apropiarse de un pergamino. También leyó un libro con valiosa información y saltó al interior del agujero de estacas para activar otro pulsador. Continuó por el pasaje recién revelado hasta un nuevo orbe y otro portal que llevaba al cuarto plano, refugio del último orbe, el del agua.

La cámara de la izquierda estaba plagada de peces carnívoros. Acabó con los que pudo desde la orilla, utilizando el hechizo Piedra, y nadó hasta las escaleras situadas enfrente. Al subir por ellas, se materializó otro tramo de escalones, marcando el camino hacia un nuevo pulsador.

Salió del lugar y entró en la única estancia que quedaba. Utilizó el hechizo Bola de Fuego o similar para derretir el objeto que protegía el orbe. Un nuevo portal materializó al Avatar en el quinto y último plano interdimensional.

Colocó los orbes en sus receptáculos correspondientes y tomó el teletransporte para retornar al lugar de donde había partido. Sin embargo, la correcta utilización de los orbes había elevado varios pedestales en la estructura principal. Al subirse a ellos, el Avatar fue teletransportado al plano elemental del Aire. En la distancia, divisó una montaña nevada donde habitaba un dragón. Su muerte liberó un nuevo portal. El Avatar regresó al teletransporte de partida, para retornar al área principal del plano del Aire, y atravesó el portal que allí había para volver al principio. Cruzó una puerta y giró a la izquierda para usar el teletransporte que llevaba al plano del Fuego, situado entre dos muros de llamas.

En el nuevo lugar, el objetivo principal era llegar hasta el gran estrado del centro del nivel con un gran pentagrama rojo en el suelo. Allí debía combatir a un gran demonio –preferentemente, con armas o hechizos de hielo. El resto de demonios menores eran opcionales.

Utilizando los teletransportadores, regresó al área principal, donde partían los caminos a los distintos planos, y activó el portal que llevaba al plano de la Tierra. En la zona sur, tuvo que deshacerse de varias plantas carnívoras y otra mucho más grande. Después regresó al lugar de partida del plano y tomó el pasaje del este. Acabó con la vida del guardián local, el golem de la Tierra, y tomó el teletransporte. Regresó a la zona de partida. El portal hacia el plano de Agua se encontraba en el fondo del pozo con los peces carnívoros. En la nueva dimensión, nadó hacia la zona suroeste hasta una formación rocosa que podía escalar. Allí torció al noroeste hasta un arco donde chapoteaba una enorme serpiente marina. Utilizó una arco potente y los hechizos de lanzamiento para acabar con ella, y regresó a la zona de los pilares de piedra, donde había un teletransporte. Caminó hasta la estructura principal del gran abismo, a la entrada de la mazmorra. Observó cómo los escudos de los cuatro planos elementales habían desaparecido. Ahora tenía el camino libre para acceder al portal donde se estaba librando una terrible batalla.

Descendió hasta el fondo de la aguja, saltando de plataforma en plataforma, y observó el cruento combate entre Lord British y Blackthorne. El monarca estuvo a punto de perder la vida, pero al final salió victorioso. Entonces encomendó al Avatar la tarea de purificar el Santuario de la Espiritualidad, y recuperar el Codex de la Sabiduría. Tras recuperar el "glyph" de la columna maligna, volvió a hablar con Lord British, y éste le teletransportó a la Isla del Avatar.

> Colocó los ocho "sigils" en los pedestales, y pronunció las palabras del Codex en la luz blanca: "Sanct vas grav in mani an corp"

EL VACÍO ETÉREO

En primer lugar, era necesario leer el Codex. El Héroe buscó una cueva al sur de la isla, colocó las dos lentes en el pedestal, y el libro en el altar. Al leerlo, aprendió la forma de destruir al Guardián.

A continuación, con ayuda de Raven, regresó a Britain y buscó a Lord British en el laberinto del jardín. El monarca, al ver que el Avatar tenía el "glypth" de la Espiritualidad y el ankh, invocó un poderoso hechizo que abrió un portal hacia el misterioso Vacío Etéreo. Allí encontró a todos los personajes que habían muerto durante la aventura. Habló con Dupre, y tomó el teletransporte que llevaba al Santuario de la Espiritualidad. Realizó el ritual habitual, empleando el mantra OM, y todos sus viejos amigos fueron resucitados. Después de todo, ¡aún había una pequeña esperanza de derrotar al Guardián y anular los males cometidos!

Volvió a hablar con Dupre, y regresó a la Puerta de la Luna creada por Lord British, para retornar al castillo. Allí se reencontró con las antiguas amistades que ya creía perdidas para siempre.

Capítulo 9: el guardián

El monarca comunicó al Avatar que él y sus ocho compañeros le ayudarían a acabar con el Guardián, pero sólo el Héroe Virtuoso podía enfrentarse cara a cara con el dios maligno. El destino había previsto un último viaje a Terfin, donde tendría lugar el gran combate final, donde estaba en juego el futuro de Britannia.

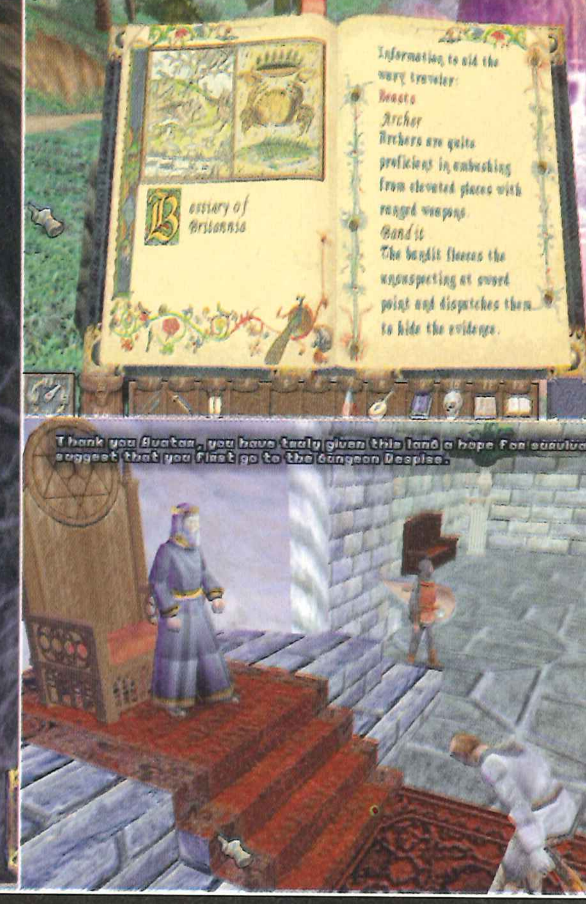
Resignado a su suerte, el Avatar recuperó los ocho "sigils" de los ocho santuarios liberados y buscó el barco de Raven para viajar a Terfin.

Antes de enfrentarse al peligro final decidió sincerarse con Raven , y le confesó que la amaba. Después salió de la barca y se encaminó hacia el noroeste.

Secreto: Antes de encontrar al Guardián, hay que recorrer una complicada mazmorra, tal como se relata a continuación. Sin embargo, es posible saltarse este obstáculo. Para ello, hay que dirigirse a la gran puerta que se abrió la primera vez que el Avatar visitó Terfin. Con el cursor apuntando a la base de la puerta, invocar el hechizo Teletransporte para enfrentarse directamente con el Guardián.

Enseguida alcanzó a divisar la siniestra fortaleza. La rodeó por el oeste. Dejó atrás varios dragones y buscó una cueva. Tomó el teletransporte, acabó con una araña, y puso un objeto inservi-





ble en una baldosa móvil, para cruzar la entrada. El lugar estaba plagado de peligrosas gárgolas.
Tomó la primera a la izquierda y encontró un botón, que abría una puerta donde se guardaban varias pociones y un útil escudo.
Regresó al pasaje y continuó hacia el sur. Giró a la izquierda para pulsar un botón. Así encontró una valiosa recompensa. Después volvió al corredor principal y pulsó el otro botón, el de la pared oeste. El nuevo pasadizo llevaba hasta una valiosa llave.
Por última vez, volvió al pasaje principal y continuó hacia el sur, hasta una sala donde las paredes se cerraban a su paso. Si perder ni un segundo, corrió al extremo opuesto para activar un mecanismo, antes de quedar aplastado.
A la izquierda del pasadizo recién abierto, pero un poco más adelante, encontró una cámara repleta de agua. No dudó en activar la válvula que había cerca.
A continuación, el Avatar se introdujo por el conducto recién descubierto y se abrió paso hasta la cima, donde se localizaba una bolsa de aire. Con los pulmones llenos, bajó hasta el fondo para abrir otra válvula, y recoger así otra llave. Tomó entonces el otro camino que no había recorrido, hasta encontrar otra llave. Al abrir la puerta cerrada, encontró varios cofres con tesoros, aunque algunos eran peligrosos imitadores. El más valioso, pues contenía la enésima llave, estaba en la esquina suroeste.
Regresó al pasaje principal de la mazmorra y buscó cuatro piedras en una pared. Activó la piedra de más arriba para ser teletransportado a una fuente curativa. Tuvo que vencer a una gárgola, pero mereció la pena.
Regresó a las cuatro piedras y empujó la de la derecha para revelar una puerta.
La siguiente acción consistía en localizar una cámara brumosa. Activó la esfera y apagó una antorcha con el hechizo correspondiente, para obtener otra llave. Abría una puerta situada un poco más al norte, en la cámara de torturas.

Secreto: Al otro lado de la puerta recién abierta, tras matar una araña, hay una puerta secreta a la derecha. Otro pasaje escondido se descubre al pisar una baldosa cerca del pedestal. Guarda una espada de cristal.

Hacia el este, emergía una estancia con un cubo de poder verde y un demonio. Recogió el primero y mató al segundo.
Avanzó, con determinación, hacia el este, donde pulsó una palanca. El camino del sur llevaban hasta una pareja de gárgolas, y una pobre niña a punto de morir, que pedía clemencia. El teletransporte hacia el siguiente nivel se encontraba muy cerca. Activó la pintura para revelar una puerta. En las inmediaciones del lugar recogió un cubo de poder azul y tomó otro teletransporte. Continuó por una gruta, hasta matar a un demonio que protegía el cubo de poder rojo. Pisó el teletransporte cercano y colocó el cubo rojo en la puerta cerrada, para hacerla desaparecer.
Continuó hacia el oeste, y después hacia el este, hasta otra pintura trucada; al tocarla, el suelo se derrumbaba y dejaba al descubierto una fuente de maná.
El Avatar siguió el corredor hasta encontrar el anhelado cubo de poder amarillo y una llave. Un mecanismo en la pared creaba un nuevo pasadizo que llevaba hasta el principio de la zona.
Desde allí buscó el corredor con una bifurcación que ofrecía cuatro pasajes diferentes, y continuó en la dirección norte, hasta una gran estatua del Guardián. El camino discurría por una puerta cuyo botón de abertura era inalcanzable, por lo que tuvo que utilizar el hechizo de Telequinesia para accionarlo. Por suerte, también había pergaminos de este tipo en las inmediaciones. Algo más al norte, se encontró con un poderoso mago, al que tuvo que derrotar con todo el poder de sus armas. Tan sólo era el aperitivo de lo que le esperaba un poco más adelante.
El Avatar encontró otra de esas extrañas pinturas. En esta ocasión escondía un pulsador que liberaba el acceso a la llave de una sala con varios objetos útiles.
Regresó a la estancia de los esqueletos, cerca de la estatua del Guardián. Hacia el este y hacia el norte, encontró a una mujer, Ciara. Al hablar con ella y decirla que había encontrado la llave, regaló otro cubo de poder al Avatar. Enseguida tocó el orbe que desactivaba un campo energético, y colocó el cubo de poder rojo en el receptáculo, para abrir otro pasaje. Este nuevo camino estaba protegido por una gran araña.
El camino de norte, desde la bifurcación con cuatro direcciones, llevaba a la sala del trono. El Héroe pulsó el botón lateral para revelar otra estancia. Se dirigió allí y accionó la boca de la estatua; otro nuevo corredor lo acercaba un poco más al Guardián. Colocó los tres cubos de poder en los receptáculos correspondientes, para hacer aparecer un meteorito, que puso en el centro del altar. El movimiento del cilindro certificó la correcta colocación del meteorito. Un último y peligroso teletransporte se materializó en algún lugar cercano. Para llegar hasta él, regresó al lugar donde había matado al mago, y continuó en dirección norte.
El teletransporte llevaba al recinto donde el Avatar había hablado con el Guardián por vez primera. Colocó los ocho "sigils" en los pedestales, y pronunció las palabras del Codex en la luz blanca: "Sanct vas grav in mani an corp". La Barrera de Vida surtió efecto, expulsando al Guardián de su guarida.
Rápidamente, el Avatar buscó tres rocas negras y las colocó en el círculo. Cuando estuvieron en el lugar correcto, pronunció las palabras "Vas kal an mani in corp hur tym" para completar el Ritual de Armagedón. El destino del Guardián, y el del propio Avatar, quedó sellado para siempre.

E.S.C.

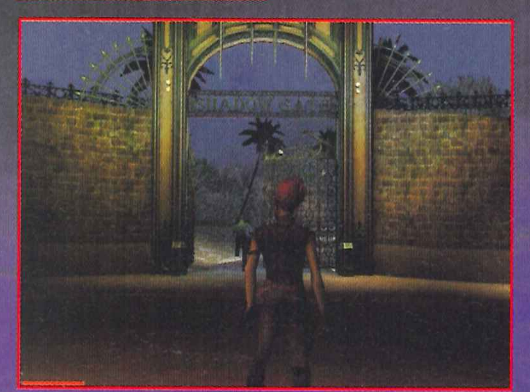
Pronunciando las palabras "Vas kal an mani in corp hur tym" completó el ritual del Armagedón. El destino del Guardián, y del propio Avatar, quedó sellado para siempre

EL SHOW MÁS SALVAJE DE LA TELEVISIÓN



En un intento desesperado por captar audiencia, la red televisiva WWWL@ ha organizado un impactante "reality-show" llamado "The Devil Inside". Los Siete pecadores eligen los lugares más tétricos y peligrosos, y el ex-policía Dave Cooper se encarga de investigarlos, pistola en mano, mientras varias cámaras recogen, en directo, los peligrosos encuentros con los no-muertos.

Hasta ahora, Dave ha podido sobrevivir a todos los "programas", pero los anuncios televisivos de la próxima emisión hablan de una mansión embrujada, Shadow Gate, y un peligroso asesino, Night, el Aullador de la Noche, que se ha escapado del Infierno con una horda de almas errantes, dispuesto a imponer su ley en las colinas de Hollywood. ¿Alguien quiere unas palomitas?


La entrada a Shadow Gate se muestra en todo su esplendor. La aventura comienza…



Jack Ripper suele dar consejos encaminados a subir la audiencia, en mitad de los combates.


La policía echa una mano a Dave en el primer nivel. Hay que aprovechar su presencia para ahorrar munición.

Exorcizar una mansión plagada de zombies, acabar con el Aullador de la Noche, rescatar a Angelina, y calmar las iras de Lucifer, no fue una tarea sencilla. Pero Dave Cooper lo consiguió. Exhausto, se dejó caer en el sillón de su camerino, encendió un cigarrillo, y esperó con impaciencia la llegada del mensajero. La próxima media hora iba ser mucho más angustiosa que el "trabajito" de Shadow Gate.

El cigarro fue, poco a poco, convirtiéndose en ceniza. Por fin, un joven sudoroso que sacudía unos papeles entró como un ciclón en el camerino de Dave.

- ¡Eh, Cooper! ¡Aquí están! ¡Los índices de audiencia! ¡Y somos los primeros!

Dave echó un vistazo a la estadística: "The Devil Inside. Programa número 14. Shadow Gate. Tasa de audiencia: 57%".

Esgrimiendo una mueca deforme que pretendía ser algo parecido a una sonrisa, Dave Cooper introdujo una cinta de vídeo en el reproductor y se sentó frente al televisor. Algo más tranquilo, sacó un paño de algodón y un bote de aceite de un cajón y, mientras limpiaba su arma, se dispuso a ver la grabación del programa.

1.- LOS JARDINES EXTERIORES

La última transmisión en directo de "The Devil Inside" comenzó en las inmediaciones de una tenebrosa mansión erigida en lo alto de las colinas de Hollywood: Shadow Gate. Desde allí llegaban noticias que afirmaban que una legión de muertos vivientes había tomado la zona y se estaba asentando en lo más profundo de la mansión.

Cuando los operadores del programa y el propio Dave Cooper llegaron al lugar de los hechos, la policía ya había comenzado a tomar posiciones. Con la pequeña cámara giratoria y el cámara humano a su alrededor, Dave esperó a que Jack T. Ripper le informase de que estaban en directo, para desenfundar su pistola y cruzar la puerta de entrada de Shadow Gate. No se trataba de la mansión en sí pues, para llegar hasta ella, antes tendría que cruzar un enorme jardín exterior.

SECRETO: Cerca del buzón, en la entrada, hay un botiquín.

El primer televisor que le permitiría "grabar" su avance se encontraba unos metros más adelante. A su izquierda, unas escaleras llevaban hasta una puerta enrejada que daba acceso a la colina donde se erigía la casa. Puesto que primero necesitaba encontrar la llave que abría dicha entrada, Dave giró a la derecha y corrió hasta una explanada donde un policía disparaba a un escurridizo zombie. Al advertir la presencia de las cámaras, el muerto viviente huyó a través de un arco de metal situado junto a un muro de piedra: era la entrada a un pequeño pasaje que llevaba al corazón de los jardines.

En mitad del estrecho camino bordeado por los dos muros, Dave se encontró con la primera prueba fehaciente de que alguna presencia maligna se había apoderado del lugar: de improviso, varios zombies surgieron de las entrañas de la tierra y comenzaron a atacar al protagonista y al aterrado cámara, que no podía evitar el leve tembleque en la imagen, mientras los espectadores situados en el plató rugían de satisfacción al ver cómo Dave descargaba su pistola en los pútridos miembros de los muertos vivientes. Cada zombie abatido caía al suelo y se consumía en una hoguera incandescente que podía quemar al propio Dave si se acercaba demasiado. Por esa razón, mientras aniquilaba a los monstruos, se iba apartando del lugar donde caían, adentrándose más y más en las entrañas del jardín.

Un poco más adelante, el pasaje franqueado por los muros dio paso a una explanada donde esperaba el zombie escurridizo que había visto en primer lugar. Apenas llegó a tiempo para ver como asesinaba a un policía. Mientras escuchaba por los auriculares los gritos de terror de los espectadores, Cooper apuntó a la cabeza con su pistola y abatió a todos los muertos vivientes que surgieron a su paso. Cuando la carnicería hubo terminado, registró los alrededores, en busca de objetos, y grabó su avance en el televisor cercano.

Varios zombies surgieron de las entrañas de la tierra y comenzaron a atacar al protagonista y al aterrado cámara, que no podía evitar el leve tembleque en la imagen

SECRETO: Hay un botiquín detrás de unos arbustos, justo antes de entrar en la mencionada explanada, y un poco de munición junto a la base de un árbol.

Puesto que el pequeño jardín no tenía salida, Dave regresó por donde había venido, hasta la entrada del muro de piedra.

LA CABAÑA DE MADERA

A la vuelta de publicidad, el helicóptero que seguía los movimientos de Dave captó un enfrentamiento entre la policía y varios monstruos. Corrió hasta el lugar de los hechos y ayudó a la pasma a deshacerse de la amenaza.

La horda de pútridos cadáveres parecía provenir de un túnel cercano. Al introducirse en él, Cooper sufrió la primera emboscada, que a punto estuvo de acabar con su vida, y con la del propio cámara.

SECRETO: Un cartucho de munición se esconde cerca de la entrada de la cueva.

Varios zombies se materializaron en el interior del minúsculo túnel. Apenas había espacio para maniobrar, así que Dave apuntó directamente a la cabeza de los engendros, al mismo tiempo que no perdía de vista al cámara, pues corría un grave peligro.

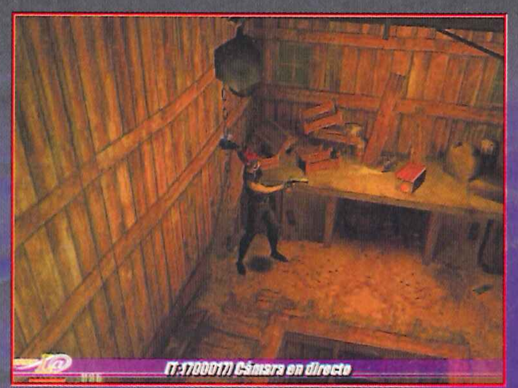

Si el protagonista pisa a un zombie derribado, comenzará a arder como una antorcha. ¡Cuidado donde ponemos los pies!



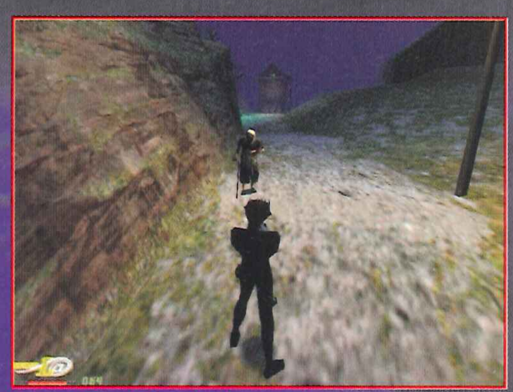
La vida del cámara es tan importante como la de los protagonistas. Siempre hay que vigilarlo constantemente, para acabar con lo que le amenace.


El espectáculo de sangre y terror es, desde luego, la mejor garantía para subir la audiencia.


En el interior de la cabaña, Dave encuentra los primeros objetos útiles: una llave y la espectacular lijadora.



Es posible elegir entre varias cámaras fijas y flotantes para disfrutar de la acción desde cualquier ángulo.

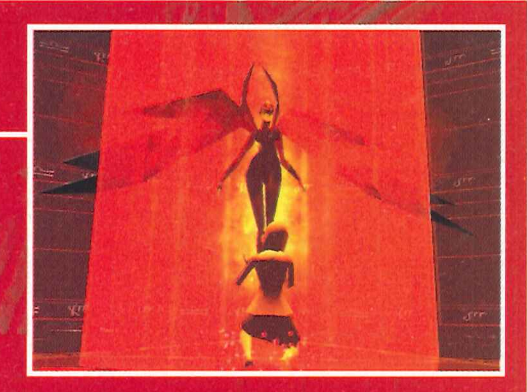

No hay que fiarse de las apariencias: en cuando nos acerquemos a la anciana, comenzará a mordisquearnos la yugular. Vaya truco más sucio...

Cuando controló la situación, siguió el camino hasta una cabaña de madera que hacía las veces de cuarto de las herramientas. Allí encontró otro televisor, pero no guardó su avance, pues presentía que podría necesitarlo más adelante.
Abrió la puerta de almacén con extremo cuidado, pero no halló a nadie en su interior. Por suerte, la larga caminata no había sido en vano: sobre la mesa de trabajo encontró una lijadora, y algo de munición; en el agujero del suelo, la ansiada llave de la verja, protegida por una trampa de fuego, que a punto estuvo de dar por finalizado el programa. No era mejor lo que esperaba en el exterior: cuatro muertos vivientes a los que exorcizó con ayuda de la lijadora. El público rugía en el plató, al ver como los zombies se caían a pedacitos, y el índice de audiencia alcanzó el punto más álgido de la transmisión. No estaba nada mal, teniendo en cuenta que ni siquiera había entrado en la mansión...

Con la llave en su poder, grabó la acción en el televisor, y regresó al túnel.

SECRETO: Nada más salir de la cabaña, en un pequeño pasaje, a la derecha, descansa un botiquín, cerca de un muro.

El demonio en el interior



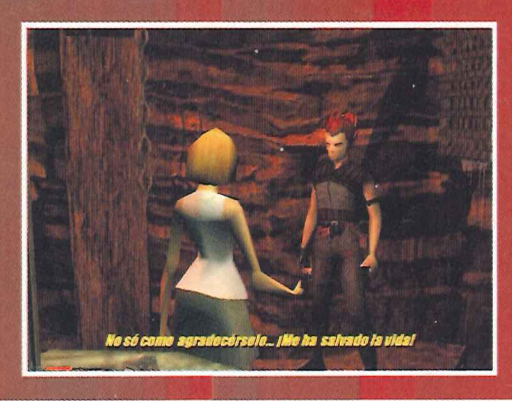
El protagonista principal de "The Devil Inside" es Dave Cooper, un expolicía de la L.A.P.D. que ha descubierto la forma de ganar más dinero disparando a los muertos vivientes, en lugar de a los delincuentes. Pese a su demostrada habilidad con las armas, Dave ha sido contratado por Jack T. Ripper, simple y llanamente, porque goza de un "don" único en la raza humana: Cooper tiene una diablesa en el interior de su cuerpo, Deva, a la que puede invocar si se sitúa junto a unos pentagramas y símbolos demoniacos especiales, que suelen abundan en los tétricos escenarios donde se desarrollan los programas televisivos.
Es posible completar la mayoría de los niveles utilizando a cualquiera de los dos personajes, salvo el de la mina, donde unos peligrosos abismos exigen la presencia del poder "Alas de Diablo" de Deva para superarlos.
Cada protagonista dispone de unos defectos y virtudes que hay que conocer, para sacarles el máximo partido.

DAVE, EL INVESTIGADOR

Cooper es un experto en el manejo de todo tipo de armas de fuego. Existen una docena diferente esparcidas por toda la mansión, por lo que recuperarlas todas se convierte en una misión primordial para enfrentarse, con garantías de éxito, a las hordas de Night, el Aullador de la Noche.
Además, Dave tiene la capacidad de arrodillarse y rodar por el suelo, para esquivar más fácilmente a los enemigos.
Una de las particularidades a tener en cuenta, es que el punto de mira de las armas tiembla en función del estado de ánimo de Dave. Si está nervioso porque se está viendo sorprendido por los zombies a cada paso que da, será mucho más difícil apuntar. En ese caso, lo mejor es poner una rodilla en tierra para reducir el tembleque y disparar con mayor precisión.
También debe tener mucho cuidado con los muertos vivientes que abate. Al fallecer de forma definitiva, la mayoría de ellos consumen su cuerpo terrenal en una hoguera de fuego incandescente. Este fuego puede convertir al investigador en una antorcha humana, por lo que nunca debe quedarse parado junto a un zombie muerto, pues comenzará a arder en pocos segundos.
Si, pese a las precauciones, Dave es quemado por un zombie, puede aprovechar los escasos segundos que permanece ardiendo para acercarse a otros monstruos cercanos y quemarlos rápidamente. Una buena forma de convertir una situación crítica en una pequeña victoria...
También debe preocuparse de acumular el mayor número de destellos verdes –las almas de los zombies–, que después serán aprovechadas por Deva para obtener nuevos poderes. Cualquier no-muerto avistado pero no abatido, absorbe dichas almas, por lo que Cooper tendrá que derrotarlo para recuperarlas.

DEVA, LA DIABLESA

Aunque Dave Cooper no lo sabe, está siendo utilizado por Lucifer como un vehículo de transmisión para que Deva pueda viajar a la Tierra y traer de vuelta al infierno a Night y a toda su cohorte de cadáveres andantes.
La sensual diablesa no dispone de armas de fuego para combatir a los no-muertos, pues se aprovecha de sus poderes sobrenaturales para abrasar, desmembrar y aturdir a los zombies. Además, atesora habilidades con las que Dave ni siquiera puede soñar, entre las que se encuentra la capacidad de volar o de explorar habitaciones con el hechizo "Vista del Espíritu", sin necesidad de entrar en ellas.
Frente a la variedad de armas del expolicía, Deva sólo usa diversas variantes de hechizos lanzados a través de sus manos. Todos son teledirigidos, por lo que la buena puntería no es una prioridad. No obstante, el retardo entre disparos es elevado: la diablesa suele tener problemas cuando se enfrenta a enemigos muy rápidos o de una gran capacidad de ataque.
Al contrario que Dave, sus hechizos no necesitan munición, pues son permanentes, pero se agotan si se realizan varios disparos seguidos. Por eso es imprescindible no malgastarlos: si un enemigo no es abatido a las primeras de cambio, el poder se agotará y Deva no podrá disparar en unos minutos. El nivel de maná se recupera descansando o enviando almas a Lucifer. Esto se realiza a través de los símbolos rojos con forma de joya, llamados Puertas del Infierno, que hay esparcidos por todo "Shadow Gate".
Además, cuando se devuelven las almas de los zombies caídos al Infierno, la diablesa obtiene, como una recompensa, nuevos poderes.
Puesto que Deva procede del Averno, el fuego no tiene un efecto negativo en ella; muy al contrario, aumenta sus energías. Por eso es una buena idea colocarse encima de los zombies derrotados pues, al incendiarse, aumenta su barra de vida.
En la mayoría de las ocasiones, especialmente cuando existen muchos enemigos, Dave Cooper se muestra más resolutivo: puede utilizar armamento pesado para aniquilar varios no-muertos al mismo tiempo. Sin embargo, Deva es imprescindible para ahorrar munición, y para combatir a los zombies que se convierten en fuego cuando mueren. Además, sólo ella puede superar los abismos, gracias a su capacidad voladora.





De repente, no sé por qué, me ha entrado un calor sofocante…" Lo mejor será mantenerse siempre alejado de la muerte de los zombies.


No hay nada como una buena lijadora para sembrar el terror entre las hordas de no-muertos. ¡Así se hace, Dave!

La tenebrosa mansión espera, ansiosa, la llegada de Dave.Cooper. Primero tendrá que encontrar la llave de entrada…

Mientras Dave regresaba por donde había venido, Jack T. Ripper le dio órdenes de que se dirigiese hacia el pequeño lago situado a la derecha, nada más cruzar el túnel, pues allí estaba teniendo lugar un nuevo enfrentamiento entre la policía y los moradores del Infierno. Al igual que había hecho en la anterior ocasión, ayudó a los agentes a acabar con la amenaza. Para no perder la costumbre, también registró los alrededores del lago, en busca de items.

SECRETO: ***Cerca de la orilla reposan dos cartuchos de munición. También hay un botiquín en el embarcadero.***

LA COLINA

Dave Cooper ya había explorado todos los jardines exteriores. Había llegado el momento de volver a la entrada principal del jardín, donde estaba la puerta enrejada que llevaba a la colina de Shadow Gate. Aprovechó la tele permanente que reposaba cerca para guardar su avance.

Con gran expectación por parte del público, Dave introdujo la llave de la cabaña en la cerradura de la verja. El inevitable "clic" dio paso a una calzada ascendente plagada de ancianas-zombies armadas con metralletas, que llevaba directamente hasta la terrorífica mansión.

Como era de esperar, la puerta principal de Shadow Gate estaba cerrada. Una vez más, Dave tendría que buscar la llave. Atento a cualquier destello que delatara su presencia, registró los alrededores de la colina.

SECRETO: ***En la cabaña cercana al pórtico de entrada, se encuentra un cartucho de munición. También hay un botiquín en la puerta trasera de la mansión.***

Por suerte, no tuvo que buscar mucho para encontrar la llave: estaba en la base de la estatua de un minero, a la derecha de la casa. Tuvo que abatir a varios engendros para hacerse con ella.

Mientras los espectadores contenían el aliento, Dave abrió el pórtico de entrada: un aire húmedo y espeso le golpeó en la cara; daba la sensación de que quisiese escapar de aquella enorme residencia en ruinas.

Un terrorífico no-muerto montado en una silla voladora lanzó una ráfaga de ametralladora directamente hacia él, mientras desaparecía por un corredor lateral. Shadow Gate acababa de darle la bienvenida.

2. LA PLANTA PRINCIPAL

Tras un par de minutos de publicidad, Jack T. Ripper fue preparando al público para contemplar los secretos que la enorme mansión escondía.

Con su fiel pistola equipada con mirilla láser en la mano, Dave observó detenidamente el gran "hall" que hacía las veces de sala de recepción. Una gran columna se había derrumbado, parte de la escalera.

En la pared izquierda, se alzaba una pequeña puerta que llevaba a un cuarto de baño. El muro derecho tenía otras dos; permitían el acceso a la cocina y a un pequeño pasillo adornado con varias estatuas, respectivamente.

Dave decidió seguir un orden: entró en el cuarto de baño y, tras abatir al inevitable muerto viviente que allí había, grabó su avance en el televisor y recogió un mensaje del fontanero en el retrete. En él se decía que, al romper la taza del retrete de la primera planta, se activaba la fuente de la entrada y se abría una trampa de fontanería detrás de la pantalla, en la sala de proyecciones. Interesante…

A continuación, exploró la cocina. Activó una videocámara para atraer a un zombie armado con una escopeta hasta la sala contigua, y así poder abatirlo posteriormente. En la nevera encontró el Poema de la Pereza, que contenía una extraña pista: "Debajo de la pereza está Satanás. Rompe el mármol y destruye la cabeza". También encontró varias hojas de papel, un botiquín, munición, y el silenciador dentro de distintos compartimentos; la llave del salón estaba escondida en el interior del horno de metal.

SECRETO: ***Hay un cartucho de munición detrás de una pequeña puerta, en lo alto de una escalera en espiral.***

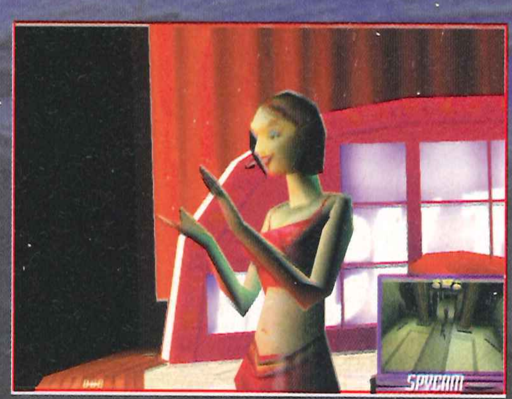
Con todos estos valiosos objetos en su poder, regresó al vestíbulo y exploró los alrededores de una hermosa fuente. Encontró dos baldosas –una de ellas, con un cartucho de munición– que abrían la puerta del ascensor de la pared central. Por desgracia, éste no funcionaba, así que subió al balcón superior por la escalera izquierda, la única que no estaba rota. Allí arriba despachó a un par de no-muertos, y recogió más munición, así como la valiosa llave de la biblioteca.

SECRETO: ***Otra caja de munición se alza en lo alto de la columna rota. Se puede coger si Dave se deja caer desde el balcón o desde la escalera.***

Al asomarse desde el estrado superior, le llamó la atención el extraño símbolo que se dibujaba



Diversos momentos publicitarios permiten a los protagonistas tomarse un respiro, mientras recuperan el aliento.



Las azafatas del programa ayudan a relajar la tensión en los momentos más peligrosos.



Éste es Jack T. Ripper, el presentador más famoso de la televisión. Como todas las estrellas engreídas, es insoportable.


¡Cuidado, no dispares! No se trata de un zombie, sino de tu propia imagen reflejada en un espejo. Tétrico...


Esta escalera ha sido derrumbada por la caída de una columna. Habrá que buscar otra forma de subir al segundo piso.


Los muertos vivientes surgen, sin avisar, desde todos los rincones. Hay que estar muy atentos, para no pegarse un buen susto.

en el fondo de la fuente del piso inferior. Enseguida lo reconoció: ¡era el anagrama que marcaba la localización de una puerta interdimensional! Dave podía utilizar dichos símbolos para transformarse en el demonio femenino que llevaba en su interior, Deva, y aprovechar así sus habilidades. Deva, una diablesa enviada por Lucifer para devolver a Night, el Aullador de la Noche, al Infierno, podía lanzar rayos de energía que capturaban las almas de los zombies. Por desgracia, dicho poder se agotaba tras varios disparos, y era necesario descansar durante unos segundos para recuperarlo. Sin pensárselo, Dave bajó a la fuente y se introdujo en el interior: en medio del griterío ensordecedor del público, se transformó en la sensual Deva; el medidor de audiencia estaba a punto de explotar.

NOTA: Aunque, a lo largo de esta guía, se citan las veces en que Dave se transforma en Deva, y viceversa, no es necesario seguir ese orden pues, salvo que se indique lo contrario, los niveles pueden resolverse con cualquiera de los personajes.

EL PASILLO DE LAS ESTATUAS

La diablesa contorneó sus caderas, para regocijo del cámara que seguía todos sus movimientos, y atravesó la única puerta que quedaba por explorar. Conducía hasta un largo pasillo decorado con inquietantes estatuas femeninas. De pronto, un enorme monstruo envuelto en llamas rompió el muro del final del pasaje y se avalanzó sobre Deva. Apenas tuvo tiempo de abatirlo con su quemador de almas. Por suerte, la pared rota dejó al descubierto un pequeño habitáculo con una estatua que guardaba un papel, y una baldosa que activaba algún mecanismo secreto en otro lugar, a tenor del chirrido que se produjo cuando Deva se subió encima.

Utilizando la llave correspondiente, abrió la puerta izquierda más cercana la baldosa, mirando desde la misma; se trataba del salón. Allí encontró, en un compartimento, la llave del comedor. También pulsó una palanca en la pared situada detrás de la barra, junto a la entrada principal.

SECRETO: Si se activa el servidor de cervezas del bar, se abre un armario que contiene un potente blaster de calle. Por desgracia, también atrae a una horda de zombies...

Deva podía entrar al comedor, con la llave recién adquirida, desde la puerta lateral situada en el salón, o desde la puerta principal del pasillo exterior. Sin embargo, antes de explorar la nueva estancia, decidió regresar a la fuente para transformarse en Dave, pues su quemador de armas se estaba agotando por momentos.

Ya en el interior del comedor, vio con horror cómo el suelo se había derrumbado. Encontró dos cajas de munición repartidas por el lugar, así como un televisor permanente donde podría guardar sus avances. Por desgracia, los zombies que custodiaban la sala se regeneraban cada pocos segundos. Con gran esfuerzo, consiguió salir del lugar, utilizando las rampas de madera, y regresó al pasillo de las estatuas, camino de la enigmática biblioteca. Se accedía a ella a través de la única puerta que quedaba por explorar, en el mencionado pasillo.

En el interior de la biblioteca, encontró un símbolo rojo: permitía a Deva enviar las almas capturadas a Lucifer. Dave se transformó en ella y realizó la transferencia, para obtener nuevos poderes.

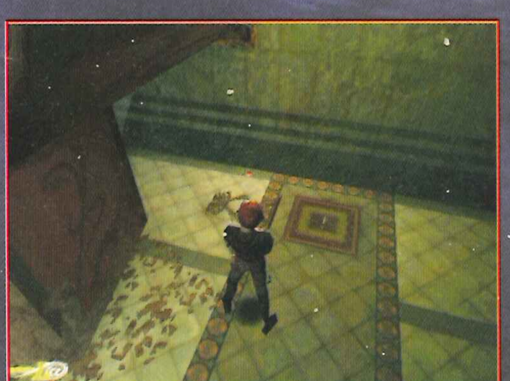
Sin pensárselo dos veces -la audiencia manda-, Dave bajó a la fuente y se introdujo en el interior: en medio del griterío ensordecedor del público, se transformó en la sensual Deva

NOTA: Los enemigos abatidos liberan una luz verde. Éstas son las almas que Deva debe devolver a Lucifer. Según el número de monstruos abatidos, se obtienen varios premios. Si se ha resuelto la mayoría del juego, hasta este momento, utilizando a la diablesa, es posible obtener el poder Rompecorazones y la Semilla de Fuego. Los mencionados destellos verdes pueden ser absorbidos por los zombies; sólo derrotándolos, se vuelven a recuperar. Una vez completado el ritual, Deva registró la biblioteca. Encontró un mapa del ático en una mesa, un botiquín, dos cajas de munición y varias hojas de papel. Dentro del ascensor también había otro botiquín. Puesto que había activado la baldosa del habitáculo liberado por el cadáver ardiente, en el pasillo, se había abierto un panel secreto que daba acceso a la parte trasera de la biblioteca. Allí encontró un libro llamado "Quién es quién", donde se explicaban los puntos débiles de los habitantes de la mansión, un botiquín en el sillón, más munición y una cámara remota. También había una palanca oculta en la librería, que separaba un panel del ascensor. Esto permitía cruzar el mismo para llegar a la entrada principal de la mansión, donde había comenzado su epopeya.

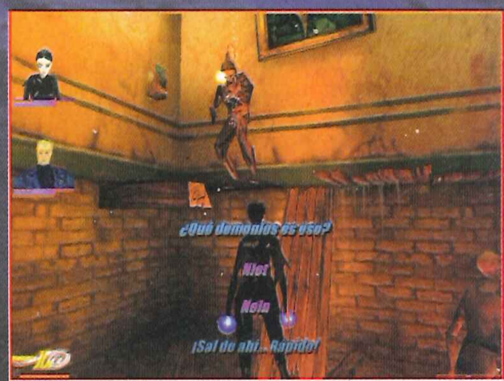
LA SALA DE PROYECCIÓN

La puerta situada en la parte de atrás de la biblioteca estaba comunicada con la sala de proyección. En la parte superior, Deva activó una palanca que subía el telón. También recogió munición y el Libro del Futuro. Enseguida fue atacada por un zombie eléctrico, al que aniquiló sin demasiados problemas. Estos llegaron en la sala contigua, donde estaba la pantalla: varios zombies ardientes aparecieron súbitamente, y la pusieron en un buen aprieto. Como recompensa, obtuvo más munición y una tele temporal, para grabar la partida.

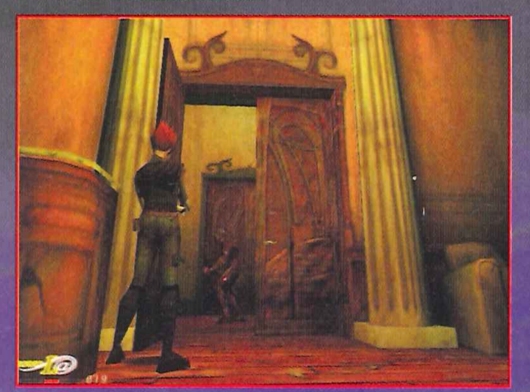
No parecía haber ninguna salida, así que decidió investigar más a fondo. Recordando la carta del fontanero, disparó al bidón de gasolina situado junto a la pantalla de proyección. Detrás de ella había un pasadizo con una palanca, a la izquierda. Al accionarla, se abrió uno de los cuadros de la sala: el pasaje secreto al invernadero. Allí esperaba el zombie montado en


Al pisar la baldosa que sobresale en el suelo, se pone en marcha el ascensor del vestíbulo principal.


Deva se enfrenta a un cadáver ardiente. Por suerte, el fuego aumenta sus energías.



Un nuevo enemigo se muestra en todo su esplendor: un escurridizo zombie sin piel, armado con un rifle de largo alcance.


Detrás de casi todas las puertas, suele haber un monstruo agazapado. Mucho cuidado con ellos...


¡Un pasadizo secreto detrás de un cuadro! ¿Qué demonios –nunca mejor dicho– se ocultará al otro lado?



Cada vez que se cambia de piso, Jack T. Ripper toma el mando de la emisión, para emitir unos minutos de publicidad.

una silla eléctrica voladora que se había mostrado durante unos segundos, nada más entrar en la mansión. Estaba armado con dos potentes ametralladoras de gran poder.

NOTA IMPORTANTE: Para que el monstruo aparezca y se pueda continuar con el juego, es necesario que el cámara se mantenga con vida. Esto se aplica a todos los niveles. En caso contrario, el invernadero estará vacío y no será posible recoger la palanca. Puesto que el alma errante era demasiado rápida para los disparos mágicos de Deva, la diablesa corrió al símbolo rojo de la biblioteca, y se transformó en Dave. El ex-policía regresó al invernadero y abatió al monstruo volador con su escopeta. Al morir, dejó caer una batería y materializó una palanca en medio de cuatro macabras columnas de mármol. Dave recogió dichos items, junto a un botiquín y una caja de munición tirados en el suelo, e introdujo la palanca en el hueco de una de las columnas; al instante, se abrieron dos pasadizos secretos: uno conectaba con el vestíbulo de entrada, y otro llevaba al jardín lateral. Tomó este último camino. Detrás de un árbol le esperaba el mismísimo Night, el Aullador de la Noche, dispuesto a encargarse personalmente del molesto intruso. Al ver la inmensa mole de carne y pura maldad, incluso el propio Jack T. Ripper pegó un salto en su asiento del plató. El público gritaba de terror. Mientras, Dave tan sólo tenía una preocupación: alejarse de Night para evitar los golpes de su maza con pinchos. Descargó toda su artillería sobre el pecho y la cabeza del Maligno, hasta que éste desapareció en una nube de polvo, dejando en el suelo un rollo de película. Tras recobrar el aliento, Dave recogió un poco de munición y regresó a la sala de proyección. Allí introdujo el rollo en la cámara, revelando un nuevo pasadizo secreto. Aquella enorme casa parecía no tener fin...

3. EL ÁTICO

El camino parecía cortado, pero enseguida localizó una palanca que revelaba otro pasaje oculto. Tras subir las escaleras, tuvo que romper el espejo con un arma para localizar otra palanca que movía un muro, liberando el acceso al ático. Dicho lugar era un enorme laberinto formado por muros derruidos, espejos y múltiples puertas. Allí deambulaban libremente zombies armados con escopetas y un nuevo tipo de monstruo, mucho más alto, que portaba una peligrosa metralleta. Por suerte, ambas razas eran enemigos acérrimos: en lugar de combatir a todos, Dave podía escurrirse hábilmente por el laberinto y contemplar cómo los muertos vivientes se aniquilaban entre sí.

El objetivo del nivel consistía en activar la electricidad del ascensor además de, por supuesto, encontrar el mismo, dentro del laberinto. Por suerte, podía utilizar el mapa del ático que había hallado en la biblioteca, a modo de guía.

Nada más penetrar en el recinto, las cosas se pusieron difíciles: el propio Night apareció de la nada y secuestró al cámara. Unos metros más adelante, tres zombies eléctricos combatían con un par de monstruos equipados con ametralladoras. Dave esperó a que se matasen entre ellos, acribilló a balazos al resto, y cruzó la puerta situada justo a la espalda de los mencionados zombies eléctricos, armados con escopeta. En ese momento, el realizador cortó la acción y enfocó a la entrada de la mansión: Angelina Axelrod, presentadora del programa científico "Sólo Hechos", estaba dispuesta a demostrar que Shadow Gate era un simple parque temático preparado por Jack T. Ripper para robarle audiencia. Convencida de que los monstruos eran simples actores, se adentró en la planta principal. Pobrecita...

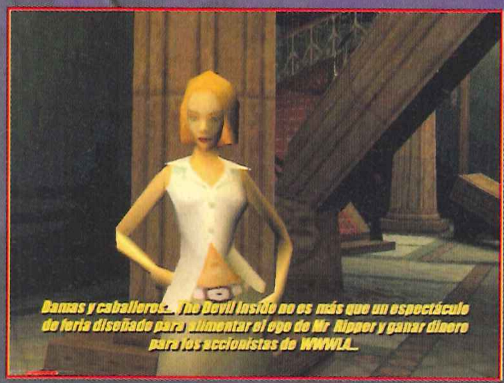
Al ver la inmensa mole de carne y pura maldad, incluso el propio Jack T. Ripper pegó un salto en su asiento del plató. El público gritaba de terror. Mientras, Dave tan sólo tenía una preocupación: alejarse de Night

Nada más cruzar la puerta, Dave torció a la izquierda, hasta el fondo de la estancia. Allí encontró al cámara secuestrado, protegido por un zombie volador. También halló un nuevo arma, el Martillo del Mal, un botiquín y un fusible. Por desgracia, tras liberarlo, el cámara huyó despavorido, así que Cooper tuvo que continuar en solitario.

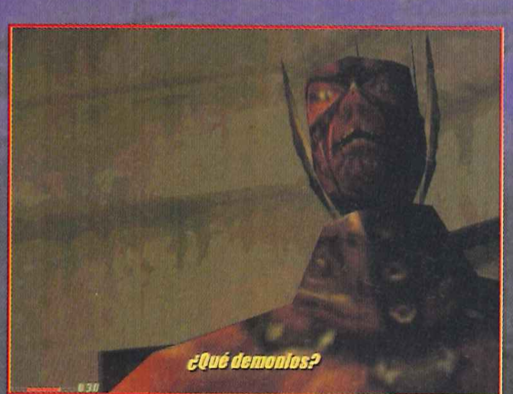
Regresó por donde había venido y torció a la izquierda, nada más pasar la pequeña caja de hierro, hasta que localizó la caja eléctrica, donde colocó el fusible. ¡Ahora ya podía utilizar el ascensor!

Sin pérdida de tiempo, pues los zombies se regeneraban con rapidez, el ex-policía regresó a la entrada del ático, a la primera puerta que había abierto, detrás de los tres zombies eléctricos. Mientras, las cámaras de televisión mostraban cómo Angelina era secuestrada por Night. Por si no tuviera suficiente con exorcizar la mansión, ahora también tendría que liberar a la presentadora...

Desde la puerta que acababa de abrir, Cooper siguió todo recto hasta llegar a la pared de enfrente. Había dos puertas de madera; tomó la de la izquierda, algo más grande. Un poco más adelante, a la derecha, había un símbolo mágico que le permitió transformarse en Deva, para regocijo de los espectadores. Muy cerca, justo a la izquierda de la puerta de madera que había abierto para llegar al símbolo, estaba el ansiado ascensor. En las salas contiguas encontró un botiquín, un nuevo arma, la Máquina de la Muerte, y un televisor permanente para guardar el avance.



En medio de la transmisión, Angelina Axelrod, la presentadora del canal rival SSSW, ha irrumpido en la mansión para demostrar que todo es una farsa.



No podía ser de otra forma: la periodista acaba de ser secuestrada por este demonio. ¿A quién le tocará rescatarla?


¡Ahhh! ¡Un fantasma! Pero, claro, bien mirado, da menos miedo que los zombies...



Un cadáver flota en la pútrida piscina de la casa. Tratándose de una mansión encantada, no hay que fiarse de nadie...

Ansiosa por salir de aquel peligroso paraje, la diablesa se introdujo en el ascensor y bajó al primer piso, pulsando en el número 01 del panel de control.

NOTA: El piso 00 es la planta principal. 01, el primer piso, y 02, el ático.

4. EL PRIMER PISO

Tras los inevitables minutos publicitarios, Jack T. Ripper asignó un nuevo cámara a Deva, y juntos se dispusieron a explorar la primera planta. Aquí era donde se erigían las habitaciones de los huéspedes y las salas de recreo.

Un fantasma verdoso dio la bienvenida a los visitantes. Al final del pasillo, Deva abrió un baúl que contenía el periódico "El Mañana Siempre Muere", y un nuevo artilugio de matar: el Arma de Fuego Infernal.

El baúl estaba franqueado por dos puertas: la de la izquierda, llevaba a la piscina; la de la derecha, a la sala de billar. La diablesa optó por abrir esta última: tres zombies armados con ametralladoras la esperaban en el interior. Pasó un mal rato para acabar con ellos, pero al final pudo absorber sus almas, ante el delirio del público. Así recogió la llave de la habitación, junto a la máquina de discos. La puerta roja que había en la estancia estaba cerrada, por lo que decidió explorar la piscina. Por el camino, surgían zombies eléctricos a través de los enchufes de la pared. Deva podía destruirlos para impedir su avance, aunque había demasiados como para centrarse en esta agotadora tarea.

SECRETO: En los alrededores de la piscina hay munición, un botiquín y un televisor permanente.

Cerca de la entrada, había un pentagrama que le permitía transformase en Dave pero, de momento, la diablesa prefirió mantener su forma original. Exploró el lateral de la piscina, junto a la barra, y miró por la videocámara. Al instante, varios



La sauna es un lugar tétrico y maloliente. Aquí se puede encontrar un extraño símbolo rojo mediante el cual Deva puede enviar las almas a Lucifer.

¡Sube la audiencia!

Pese a que Jack T. Ripper ya ha ganado todo el dinero que un presentador de un "reality show" puede ganar, tiene bien claro que su continuidad en el programa más emocionante, "The Devil Inside", dependerá única y exclusivamente de la aceptación que obtenga entre el gran público. Por eso debe utilizar todas las estratagemas y trucos sucios posibles para atraer a la audiencia sin olvidarse, eso sí, de mantener el pellejo de Dave a salvo... Estas son algunas de las tretas más interesantes:

- Siguiendo la tendencia, cada vez más habitual, de limitar la forma de grabar partidas, «The Devil Inside» no permite almacenar el juego en cualquier momento. Tan sólo es posible hacerlo en los lugares donde hay un aparato de televisión. Además, sólo algunos de estos puntos son permanentes; otros, desaparecen cuando se graba una partida. Cuando se divisa un televisor, es preferible realizar el máximo número de acciones a su alrededor, antes de utilizarlo. Si, al grabar la partida, desaparece, al menos el avance almacenado será el mayor posible, dando un respiro para localizar el siguiente.

- Si el cámara muere, aunque es posible continuar jugando, no se materializarán los enemigos de final de nivel que permiten completar los mismos. Por eso proteger su vida se convierte en una prioridad. Cada pocos segundos, especialmente si hay zombies rondando por la zona, es necesario comprobar si está siendo atacado, y acabar con la amenaza. Esto también se aplica a los otros personajes secundarios que aparecen esporádicamente a lo largo del juego, como Angelina.

- En los lugares en los que la policía y Angelina ayudan a Dave a abatir a las hordas de no-muertos, es una buena idea aprovechar sus disparos para ahorrar munición. En lugar de derribar a los zombies aleatoriamente, es mejor eliminar únicamente a los que atacan a los policías, y dejar que éstos se encarguen de abatir al resto.

- El sonido, especialmente si se dispone de una tarjeta sonora 3D, no es un elemento decorativo: conviene estar muy atento para escuchar pasos, ruidos de puertas que se abren y mecanismos que se activan, y así descubrir pistas que facilitan el acceso al corazón de la tenebrosa mansión Shadow Gate.

- Dado que la mayoría del juego transcurre en la oscuridad, los objetos, armas y munición esparcidos por los escenarios brillan de forma intermitente, cada pocos segundos. De esta forma, resulta más fácil reconocerlos. Es importante estar atentos a cualquier destello, para localizar cualquier ítem valioso.

- Los programadores de «The Devil Inside» han realizado un gran esfuerzo para dotar a los enemigos de un buen número de puntos de impacto, que producen distintas reacciones, en función del lugar donde Dave o Deva descarguen sus armas. Es muy importante apuntar con precisión y descubrir el talón de Aquiles de cada tipo de rival. El punto débil de la mayoría de ellos es la cabeza –excepto para los que no tienen–; si varios zombies se acercan muy rápido, es mejor disparar a una pierna para que caigan al suelo. Eso no los detendrá, pues seguirán arrastrándose pero, al menos, su marcha será mucho más lenta...

- Los enviados del Infierno son tan estúpidos que no dudan en matarse entre sí al recibir un disparo de un compañero. Cuando un grupo de zombies ataca en cualquier posición que no sea una línea recta frontal, siempre es posible conseguir que un muerto viviente se coloque en la línea de tiro de otro, para que se olviden de los protagonistas y se aniquilen entre sí. Es suficiente con cambiar de posición de manera que, entre el protagonista y el zombie más alejado, se coloque un enemigo. Sus disparos harán el resto.

- El fuego en que se consumen la mayoría de los zombies puede servir a los intereses de los protagonistas, si se aprovecha con inteligencia. Puesto que es altamente inflamable, cualquier zombie "vivo" que toque el cadáver de un compañero abatido, se consumirá inmediatamente en las llamas del Infierno. Dave o Deva deben aprovechar esta circunstancia para agrupar a los no-muertos, correteando a su alrededor, y abatir a uno de ellos: el incendio que provocará contagiará al resto, consumiendo a todo el grupo en una alegre barbacoa de carne putrefacta. Además de un buen puñado de heridas, también se ahorrará gran cantidad de munición. ¿Qué más se puede pedir?

- Los consejos ofrecidos por Jack T. Ripper están encaminados a subir la audiencia. En ocasiones, esto significa arriesgar la vida de Dave más de lo previsto. No siempre hay que seguirlos al pie de la letra, pues pueden convertirse en una trampa mortal.

- En muchas ocasiones, no es posible grabar una partida o desencadenar ciertos acontecimientos, si antes no se ha eliminado a todos los muertos vivientes de una zona en concreto. Por eso conviene registrar bien todos los rincones, para dar con aquellos zombies más "tímidos", que se esconden en los lugares más inverosímiles.

- Para subir la audiencia, nada mejor que deshacerse de las almas errantes utilizando la lijadora, o un arma potente. ¡Viva el espectáculo!

- En escenarios estrechos y peligrosos, es una buena idea cambiar la vista a la cámara del hombre que nos graba, pues suele cubrir la espalda de Dave; así evitaremos ataques por sorpresa.

- Cuando aparece un pentagrama que permite convertir a Dave en Deva, y viceversa, siempre es posible realizar acciones posteriores, y regresar al lugar de la transformación. Es muy importante aprovechar esta ventaja para sacar el máximo partido a la munición y los botiquines. Así, se puede utilizar a Deva para abatir a los primeros enemigos, pues su quemador de almas se regenera, y regresar a por Dave cuando el disparo del demonio femenino se agote. Igualmente, una vez concluida la batalla, una nueva reencarnación en Deva absorberá las almas de los enemigos caídos, recuperando sus energías.


¡Es una trampa! Este zombie corrupto no es la verdadera Angelina. Night la tiene a buen recuadro en el sótano.


Algunas de las puertas están bloqueadas por bidones de gasolina. Nada como un buen disparo para abrir un agujero...



Estos gordinflones guardan en su estómago una gran masa de gas que explota cuando mueren. Dave no debe acercarse demasiado.

zombies se materializaron en el lugar, por lo que tuvo que emplearse a fondo para derrotarlos.
A continuación, sondeó el baño lateral, donde tuvo una visión fantasmal del mismísimo Night. Allí encontró unas monedas de pinball y una hoja de papel. También exploró la habitación contigua al pentagrama; estaba plagada de zombies ardientes, pero el fuego que desprendían sólo consiguió aumentar las energías de Deva. Encontró munición en los cajones de la cómoda, así como la llave de salida detrás del biombo. Una videocámara parecía mostrar la localización de una sala secreta.
Con todos los objetos recopilados, Deva se transformó en Dave en el pentagrama, y regresó a la sala del billar.

EL SECUESTRO DE ANGELINA

El ex-policía introdujo una moneda en el pinball. Esto abrió la puerta roja que llevaba a un dormitorio. En un cajón de la cómoda halló una bola de billar; la usó en la mesa correspondiente, y así liberó un compartimento secreto detrás de los palos de la pared, que contenía el arco AK Robinood.
La puerta situada en el dormitorio comunicaba con el gimnasio. Allí esperaba otra legión de muertos vivientes, pero el arsenal de Dave ya era lo suficientemente surtido como para defenderse de cualquier amenaza.



SECRETO: En el dormitorio hay una caja de munición, y en el gimnasio, un botiquín.

Una puerta abierta llevaba directamente a las duchas. Entre las arcadas y los vómitos de los espectadores, Dave examinó las pieles de los zombies pelados que había abatido momentos antes, y así encontró una llave del vestidor, una hoja de papel, y munición.

La otra puerta del gimnasio daba acceso a la sauna. En el interior, Dave abatió a otro zombie y encontró el símbolo rojo que servía para enviar almas al Infierno. Se transformó en Deva, realizó el ritual, y volvió a recuperar su forma masculina.
Ya había explorado todo el primer piso, pero Angelina no aparecía por ningún sitio. Regresó al pasillo del ascensor y examinó las paredes detenidamente. Pronto encontró un panel secreto que llevaba a una sala oculta, donde se guardaba una hoja de papel, y un botiquín en el retrete. Justo al lado del ascensor, una puerta que se abría con la llave del vestidor guardaba el lugar donde estaba secuestrada la periodista. Dave tuvo que abatir a varios zombies gigantes, así como a un par de silla voladoras. Cuando se acercó a la mujer, descubrió con horror que se trataba de un zombie; la verdadera Angelina estaba siendo llevada, en esos mismos momentos, al sótano de la mansión.
Decepcionado consigo mismo por haberse dejado engañar, Cooper vació el cargador sobre los muertos vivientes que se abalanzaron sobre él, y recogió la llave de la cueva, un botiquín y algo de munición.
Por suerte, recordaba donde estaba la entrada al sótano: volvió al ascensor, pulsó el botón 00, y salió de la mansión. A la izquierda, en la pared frontal externa de la casa, unas pequeñas puertas pegadas al suelo llevaban directamente a las profundidades de la tierra.
Dave utilizó la llave de la cueva para abrir la trampilla, respiró hondo, y bajó las tenebrosas escaleras.

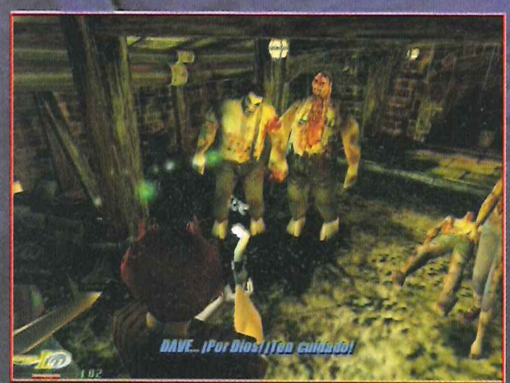
NOTA: En determinados ocasiones, las llaves no abren las puertas a la primera, por lo que puede requerir varios intentos, desde distintas posiciones, hasta que la cerradura cede.

5. EL SÓTANO

La cámara enfocó directamente al cruce de pasillos cercano a las escaleras: un enorme verdugo armado con un hacha emitió una sonrisa tenebrosa, y se perdió por los amplios corredores del sótano.
Mientras un escalofrío recorría la médula espinal de Dave, el ex-policía giró la vista a la izquierda, y grabó su avance en el televisor temporal situado allí cerca.
A continuación, Dave continuó todo recto y torció a la izquierda en la primera bifurcación. Al final del corredor, un muro cerró el paso al cámara. Tres cadáveres ardientes atacaron al protagonista. Al morir, dejaron tras de sí valiosos cartuchos de munición.
Unos metros más adelante, unos bidones de gasolina taponaban la bodega. De un certero disparo, Dave despejó el camino. Justo en la entrada, una palanca abría la puerta del almacén de carbón, situado al lado de las escaleras de partida.
En el interior de la bodega, Dave se enfrentó a un nuevo enemigo: un gran monstruo seboso inflado de gas. Al morir, producía una espantosa explosión, por lo que no convenía estar cerca.

SECRETO: Un pequeño pasadizo situado en el lateral de la bodega contiene un botiquín y varios cartuchos.

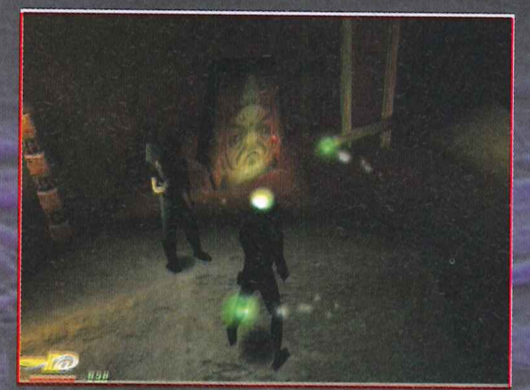
Cooper recogió una hoja de papel del botellero y abrió la puerta cercana. Torció a la izquierda y fue eliminado a los zombies andantes. Así retornó al lugar de partida, junto a las escaleras. Pero ahora, la puerta del almacén de carbón estaba abierta. De su interior salían, uno tras otro, multitud de cadáveres andantes de toda raza y condición. Al morir, otros ocupaban su lugar, por lo que Dave actuó con rapidez: sin perder de vista al cámara, pues los no-muertos también lo atacaban a él, penetró en el almacén y pulsó otra palanca que abría la puerta de acceso a las minas.



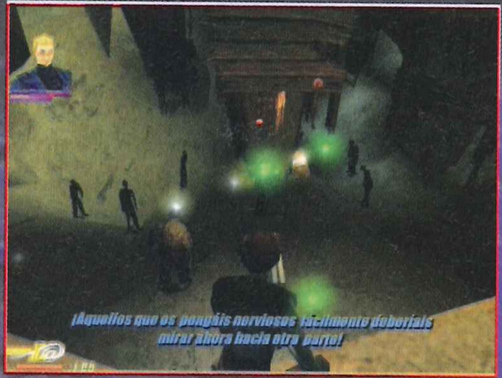
Si se escucha con atención, se pueden oír los gritos de terror de todos los espectadores. ¡Esto marcha!


¡Cuidado! La cámara voladora ha recibido un buen disparo. Si explota, no podremos ver nada...


La mina está protegida por zombies montados en sillas eléctricas voladoras. Hay que conseguir que se maten entre ellos.



Esta losa con un rostro en forma de estatua es vital para acceder al puente de madera que lleva al cementerio.



En el fondo de la cueva, protegida por una legión de zombies y un verdugo, se encuentra una de las cuatro insignias sagradas.



Las cavernas oscuras de la necrópolis esconden numerosos peligros, como podrá comprobar Dave.

SECRETO: *Al disparar a uno de los muros de ladrillos rojos, se abre una pequeña estancia con algunos objetos. Según el nivel de dificultad elegido, aquí dentro también puede estar la mencionada palanca de las minas.*

Rápidamente, Dave abandonó la carbonera y torció a la derecha. Volvió a tomar el camino de la derecha en la bifurcación, y siguió a través de los pasajes, hasta una nueva palanca que abría la última puerta que bloqueaba el acceso a la mina. Ésta se encontraba frente a las escaleras de partida.
Junto a la mencionada palanca, también recogió un nuevo arma, bautizada con el apelativo de "Sacúdeme, cariño".
Justo antes de la última entrada a la mina, a la izquierda, partía un nuevo pasaje plagado de zombies andantes, junto a un símbolo en donde Dave se transformó en Deva. Esta acción era obligatoria, pues la diablesa recibió el poder "Alas de Diablo" de Lucifer, indispensable para superar algunos obstáculos del próximo nivel.

NOTA: Dependiendo del número de enemigos abatidos, también se pueden recibir otros poderes, como "Vista del Espíritu".

6. LA MINA

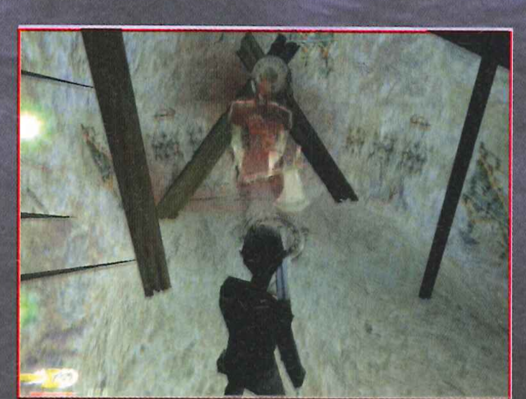
Nada más penetrar en los subterráneos del yacimiento, Deva se encontró con la primera dificultad: un enorme agujero imposible de superar con un simple salto. Ante la mirada atónita de los espectadores, Deva invocó el poder "Alas de Diablo", y unas enormes membranas comenzaron a crecerle en la espalda, al mismo tiempo que reducía su tamaño. Con un estilizado planeo, superó el abismo y se topó de frente con dos zombies eléctricos. Los abatió con uno de sus poderes de ataque pero, en lugar de seguir la vía de las vagonetas, tomó el camino que seguía recto, hasta una caja con un cartel en la pared que ponía "Gaz".

Allí torció a la derecha, dejó atrás un montón de arena situado en medio del camino, y tomó la primera bifurcación a la izquierda. Al otro lado de la pequeña puerta de hierro, un poco a la derecha, encontró a tres zombies en sus sillas voladoras, descargando con furia sus ametralladoras. Lejos de amilanarse, Deva se colocó estratégicamente para que los monstruos se atacasen entre sí. Después acabó con los supervivientes y se colocó de espaldas a la vagoneta. En esa posición, giró a la izquierda y avanzó unos metros, hasta una gran puerta metálica con un cartel rojo con la palabra "Warning" en una esquina.
Al otro lado esperaban cinco zombies eléctricos armados con escopetas, pero volvió a colocarse en la línea de tiro del que estaba más alejado, para que disparase a sus compañeros y así se aniquilasen entre ellos. Después caminó todo recto hasta que encontró un televisor de grabación. Para desesperación suya, no funcionaba. Voló por encima de él y llegó hasta otro hueco con una enorme cara con forma de estatua de demonio en un lateral. Disparó sobre ella: la entrada de las catacumbas había sido descubierta.
El índice de audiencia de "The Devil Inside" estaba por las nubes. Jack T. Ripper, apoltronado en el sillón desde donde presentaba el programa, se frotaba las manos.

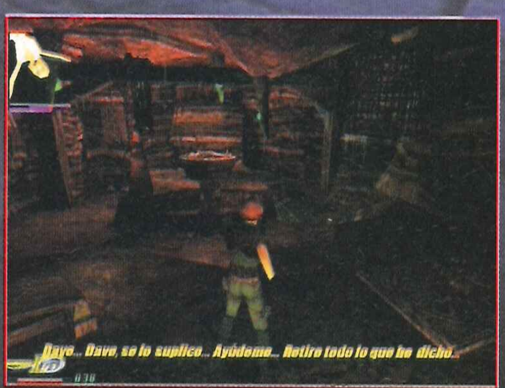
7. LAS CATACUMBAS

Antes de llegar a la guarida del Aullador de la Noche, los protagonistas debían explorar una enorme cueva subterránea cuyas paredes estaban decoradas con hermosas pinturas. Por desgracia, los continuos temblores de tierra no animaban, precisamente, a admirarlas...
La diablesa descendió unos metros por el primer pasaje, recogiendo las cajas de munición que aparecían por el camino, hasta que observó una enorme hondonada, en cuyo fondo se vislumbraba un televisor permanente y un pentagrama de transformación. Lo utilizó para recobrar la apariencia de Dave. Después volvió a la cima del abismo y se introdujo por una puerta con un marco bellamente decorado. El camino de la izquierda llevaba directamente hasta una losa de piedra con un horrible rostro tallado en la roca. Memorizó su posición, pues tendría que regresar varias aquí. Junto a la losa, Dave abatió a dos enormes demonios de gas. A continuación, se introdujo por la puerta contigua, cuyo marco también estaba tallado, y bajó una larga cuesta. En el fondo, una horda de zombies, junto a un verdugo armado con un enorme hacha, custodiaban la primera de las cuatro insignias que debía recuperar, para escapar del lugar.
Acabar con semejante amontonamiento de monstruos podría fundir toda su reserva de munición, así que Mr. Dave prefirió esquivarlos, recoger la insignia, y largarse por donde había venido.
Volvió a la losa y tomó el camino que partía desde la misma, todo recto. Junto a dos puertas decoradas, en medio de las cuales había munición para el arco, encontró a dos demonios de gas, que explosionó con un par de tiros. Después exploró los dos pasadizos de las mencionadas entradas, pues se trataba de dos caminos sin salida que guardaban otras dos insignias. Por suerte, los verdugos eran inofensivos. Al menos, de momento...
Con tres insignias en su poder, y el público más contento que unas castañuelas, Cooper regresó a la cueva de las dos puertas. Justo enfrente, unos metros más adelante, había una nueva entrada rodeada por tres enormes columnas que surgían del techo; en realidad, eran tumbas aéreas pobladas por zombies. Dave penetró por dicha puerta y tomó la primera bifurcación a

Ante la mirada atónita de los espectadores, Deva invocó el poder "Alas de Diablo", y unas enormes membranas comenzaron a crecerle en la espalda, al mismo tiempo que reducía su tamaño



Pese a su feroz aspecto, el torturador es inofensivo hasta que reunamos las cuatro insignias.



En la sala de torturas, Angelina está pasando un mal rato. Será mejor que la liberés, Dave...



¡Por un pelo! La sierra mecánica ha estado a punto de sesgar la delicada cintura de la periodista.

Las armas

Aunque, a lo largo del juego, es imprescindible recoger y utilizar objetos en los lugares más inverosímiles, para abrir nuevos caminos y explorar todos los rincones de la mansión, sólo mediante el correcto uso del armamento y los hechizos es posible exorcizar a los zombies y acabar con la fuga infernal de Night, el Aullador de la Noche. Cada personaje dispone de distintas habilidades para conseguirlo:

El arsenal de Dave

El expolicía Dave Cooper es el que lleva el mayor peso de la aventura, y por eso tiene a su disposición un completo catálogo de pistolas, escopetas, y otros artilugios que es necesario conocer para elegir la mejor forma de acabar con los distintos tipos de muertos vivientes.



PISTOLA
Apodo:CZ 55
Potencia: Baja
Tecla: 1
La clásica pistola, imprescindible en cualquier arsenal que se precie, ofrece la protección mínima para enfrentarse a los zombies más débiles. Su potencia de disparo es muy baja, y la velocidad también deja mucho que desear. Sólo debe utilizarse en los jardines y en el primer piso de la mansión, o cuando se agote la munición del resto. En este desesperado caso, hay que apuntar a los puntos débiles de los no-muertos, como la cabeza o las piernas.



PISTOLA CON SILENCIADOR
Apodo:CZ 110
Potencia: Baja
Tecla: 2
Se trata del mismo modelo de arma anterior, pero dispone de un silenciador que evita que los zombies descubran el lugar de procedencia de los disparos. Es ideal para atacar desde un lugar protegido, pues los monstruos no se girarán automáticamente hacia el lugar de donde provienen los tiros.
Su poder destructor es similar al de la pistola tradicional, es decir, muy bajo.



ANTIDISTURBIOS
Apodo: Blaster de calle
Potencia: Media
Tecla: 3
Esta escopeta de un solo cañón destaca por su tremendo poder de destrucción a corta distancia. Un solo impacto en un zombie situado a menos de dos metros, puede enviarlo al Más Allá. Por desgracia, la metralla se dispersa a medida que aumenta la distancia.



ESCOPETA DE DOS CAÑONES
Apodo: Arma de fuego infernal
Potencia: Media
Tecla: 4
La única diferencia con el antidisturbios, es que dispone de dos cañones recortados que disparan al mismo tiempo. Esto permite aumentar la zona de impacto. Los aventureros carentes de puntería la convertirán en su arma más fiel. Al igual que la escopeta simple, pierde eficacia a medida que el blanco se aleja. Sin embargo, es la mejor en el combate cuerpo a cuerpo, especialmente si hay muchos enemigos, pues un solo disparo puede alcanzar a más de un monstruo.



M-16
Apodo: Máquina de la muerte
Potencia: Media
Tecla: 5
La versátil M-16 es una metralleta rápida que escupe balas a una velocidad inusitada. Dave la utiliza cuando tiene que abatir rápidamente a un grupo elevado de enemigos. Su mayor "handicap" es que consume mucha munición, por lo que sólo conviene utilizarla en casos desesperados.



M-16 TRIPLE
Apodo: Blaster de patrullas
Potencia: Alta
Tecla: 6
Esta potente arma es similar a la ametralladora, pero dispara tres balas al mismo tiempo: una en línea recta, otra a la izquierda, y otra a la derecha. El radio de impacto es, pues, muy alto, lo que unido a la velocidad de disparo, convierten a la M-16 triple en un arma devastadora. Lamentablemente, basta con apretar el gatillo durante 15 ó 20 segundos para agotar toda la munición.



LANZAGRANADAS
Apodo: Martillo del Mal
Potencia: Muy alta
Tecla: 7
El Martillo del Mal lanza una potente granada incendiaria que explota al contacto con la carne putrefacta. Si no hace blanco, estalla tras cinco botes. Muy útil para derrocar grandes concentraciones de enemigos, aunque hay que tener cuidado con los rebotes y su gran onda expansiva.



BALLESTAS
Apodo: AK Robinood
Potencia: Media
Teclas: 8 y 9
Existen dos tipos de ballestas en «The Devil Inside». El modelo estándar dispara flechas explosivas que estallan 7 segundos después del impacto. La ballesta de repetición reduce este tiempo a 4 segundos. Son armas de largo alcance ideales para abatir a los enemigos situados a una gran distancia. Más vale prevenir, que curar…

Cuando Night se sintió amenazado, desapareció de súbito y lanzó todo un equipo de béisbol contra el sorprendido Dave



LANZALLAMAS
Apodo: Torbellino Infernal
Potencia: Media
Tecla: 0
El Torbellino infernal es el artilugio de matar más temido por los zombies, pues lanza un chorro de fuego incandescente capaz de quemar sus carnes en pocos segundos. Un solo disparo puede acabar con varios enemigos, ya que el fuego se propaga entre ellos, pero presenta dos graves inconvenientes: los zombies calcinados tienden a abrazarse a Dave, para quemarlo a él también, y además tardan varios segundos en morir. Mientras se consumen, siguen disparando sus armas, lo que puede ser fatal si se trata de un enemigo poderoso.



ARMA DE FUEGO LIGERA
Apodo: Sacúdeme, cariño
Potencia: Muy alta
Tecla:'
Pese a su nombre, el arma de fuego ligera es una de las preferidas de Dave, pues aúna una elevada precisión, y una potencia de fuego no superada por ningún otro armamento. Su sistema de disparo se basa en un rayo de largo alcance que, al hacer impacto, crea una esfera de energía de dos metros de diámetro que destruye a cualquier ser situado en su interior. Sin embargo, su lentitud de disparo, y el peligro que representa la esfera energética si el impacto se ha producido cerca, hace que sólo deba utilizarse con enemigos alejados y poco numerosos.



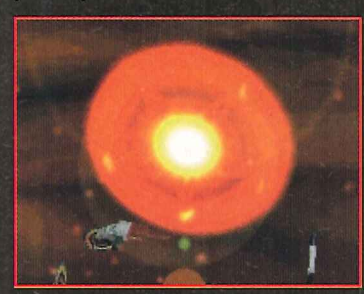
LIJADORA
Apodo: Barbacoa especial
Potencia: Media
Tecla: ¡
La lijadora es el artilugio de matar preferido por los espectadores del show "The Devil Inside". Imprescindible en el combate cuerpo a cuerpo, desmiembra en pocos segundos a cualquier zombie que tenga la desgracia de cruzarse en su camino. Conviene utilizarla, de vez en cuando, cuando la audiencia se aburra, aunque sólo puede aplicarse contra los enemigos que no disparan, como los zombies andantes, o aquellos que están muy cerca.

Los hechizos de Deva

La diablesa más popular de la televisión no dispone de tantos poderes destructores como Dave. Sin embargo, aquellos otorgados por Lucifer le sobran y le bastan para aniquilar a las hordas del Aullador de la Noche.
Para conseguir los hechizos de poder de Deva, es necesario llevar las almas errantes que los muertos vivientes liberan al morir –los destellos verdes– a un símbolo rojo situado en el suelo, llamado La Puerta del Infierno. Las almas son devueltas a Lucifer y, a cambio, Deva recibe nuevos poderes. Algunos de ellos sólo se pueden obtener si se completa el juego utilizando sólo a Deva, o cuando Dave logra mantener las almas de los enemigos abatidos, para después entregárselas a Deva. Estos son los conjuros más importantes:



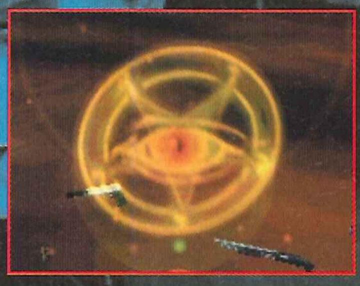
QUEMADOR DE ALMAS
Es el hechizo básico con el que Deva se adentra en la mansión. Dispara un potente rayo azulado capaz de extraer el alma errante de los muertos vivientes, aniquilándolos por completo. Se trata de un disparo teledirigido, por lo que basta con lanzarlo en dirección a la víctima, para que el rayo se encamine directamente al blanco. Su único "handicap" es que se agota rápidamente. Para recuperarlo, es necesario descansar durante unos minutos o devolver las almas a Lucifer, en las Puertas del Infierno esparcidas por la mansión.



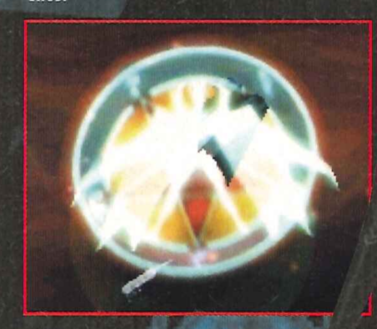
SEMILLA DE FUEGO
Algo más potente que el anterior, convierte en una espectacular antorcha humana a todo zombie que recibe su impacto. Puesto que el fuego puede contagiarse a otros monstruos, es muy práctico contra grandes concentraciones de engendros del Infierno. Además, no debe olvidarse que Deva recupera sus energías al recibir calor. Sufre el mismo defecto que el Quemador de Almas: bastan diez o doce disparos para fundir los plomos del conjuro.



ROMPECORAZONES
Un arriesgado, aunque divertido filtro de amor. Deva se enfunda su ajustado y sexy traje dorado, y contonea sus caderas ante la mirada atónita de los muertos vivientes. Se rumorea que algunos zombies se convierten en inocentes corderitos cuando la diablesa invoca dicho encantamiento, pero no surte efecto con todos ellos.



VISTA DEL ESPÍRITU
Un práctico sortilegio que permite utilizar un ojo mágico para explorar las estancias situadas más allá de la simple vista. Funciona como una cámara libre ideal para visitar cualquier lugar del nivel, sin que Deva se mueva de su sitio. Sirve para localizar a enemigos poderosos y planear así la mejor estrategia para enfrentarse a ellos.



ALAS DE DIABLO
En la mina que se extiende bajo las entrañas de la terrible mansión Shadow Gate, abundan los abismos profundos, imposibles de franquear por el humano Dave Cooper. Sólo Deva puede planear sobre ellos utilizando el conjuro "Alas de Diablo". Al invocarlo, sus estilizadas alas se extienden y alargan como si se tratase de un dragón, al mismo tiempo que el cuerpo de la diablesa se reduce para adoptar la ergonomía necesaria para volar. Dicha habilidad puede usarse como una ventaja contra los enemigos terrestres, pues Alas de Diablo es compatible con los hechizos de disparo.
Por desgracia, el poder se pierde para siempre cuando ya no es necesario para superar obstáculos.




Las estatuas que decoran los mausoleos dan pistas para colocar los objetos en el altar.


Los espíritus verdes que persiguen al protagonista son las almas liberadas de los zombies. Hay que encontrar un símbolo rojo.


El cementerio está sembrado de muertos vivientes. No les gusta que les despierten en mitad de su sueño eterno...

la derecha. Allí había un símbolo rojo que le permitió, tras transformarse en Deva, devolver algunas almas al Infierno. Puesto que los enemigos eran muy numerosos, y los disparos de la diablesa eran potentes, pero lentos, prefirió continuar reencarnado en Dave.

SECRETO: Cerca del símbolo rojo hay un botiquín.

Tomó el corredor de la izquierda, hasta un televisor permanente. Grabó su avance y continuó por el pasaje que partía a su lado hasta otra gran caverna en cuyo centro se erigía un enorme puente de madera. De momento, Dave prefirió ignorarlo. Se acercó a la plataforma donde gritaba un seboso demonio de gas, pues allí estaba la cuarta insignia. Ya tenía todo lo que necesitaba, así que colocó las cuatro reliquias en la placa dorada situada cerca del puente, en la misma caverna. Esta acción abrió la losa con el rostro de piedra. Dave regresó hasta allí. La losa había dado paso a una caverna roja, fácilmente reconocible. En su interior se encontraba la cámara de torturas. Sobre una mesa ensangrentada, una sierra metálica se acercaba más y más al esbelto cuerpo de Angelina.

Dave Cooper se lo pensó durante un par de segundos: La periodista tenía lo que se merecía, por hacer creer a su audiencia que los espectáculos de "The Devil Inside" eran un montaje. Pero los gritos de terror de los espectadores, y de la propia mujer, le hicieron actuar con rapidez: disparó a las cuatro estalactitas verdes que colgaban del techo, y acribilló a balazos al verdugo armado con un hacha. Enseguida liberó a Angelina, un par de segundos antes de que fuese cortada por la mitad. La periodista apenas tuvo tiempo de disculparse: Night apareció de súbito y se llevó el espíritu de Deva, la diablesa. Mientras, una vieja armada con un Uzi comenzó a disparar a la muchacha.

Un par de volteretas y un certero disparo de su escopeta permitieron a Dave acabar con el zombie. Angelina recogió el arma de la anciana, y juntos se dispusieron a regresar a la enorme caverna donde se erigía el puente de madera, pues era la única salida. La tarea no iba a ser fácil: Night había convocado a todos los muertos vivientes de las catacumbas. Rodeados de monstruos, Dave, Angelina, y el sufrido cámara emprendieron el peligroso camino.

NOTA IMPORTANTE: Para llegar hasta el puente, basta con seguir el camino marcado en los párrafos anteriores, retomando el texto desde la losa con el rostro de piedra. Sin embargo, en los tramos en los que es posible seguir en dos direcciones, una de ellas ahora aparece cortada por un zombie empalado, aleatoriamente, por lo que puede que el camino citado con anterioridad, ahora esté cerrado. En cualquier caso, si un pasaje está bloqueado, basta con seguir el situado unos metros a su lado. Existe un truco infalible para llegar hasta el puente: Angelina sólo sigue a Dave cuando se introduje en el pasaje correcto. Si Cooper entra por un pasadizo y la periodista permanece parado en la entrada, entonces es que ese no es el camino que lleva al puente. Es imprescindible que Angelina y el cámara sigan con vida durante el trayecto. Igualmente, debe aprovecharse la buena puntería de la mujer para ahorrar munición: en la medida de lo posible, debe ser ella la que acabe con los no-muertos.

A duras penas, los tres protagonistas llegaron hasta el puente de madera. Lo atravesaron con cuidado, pues era muy estrecho, y ascendieron hasta una cavidad bordeada por un hermoso, aunque amenazador cielo estrellado.

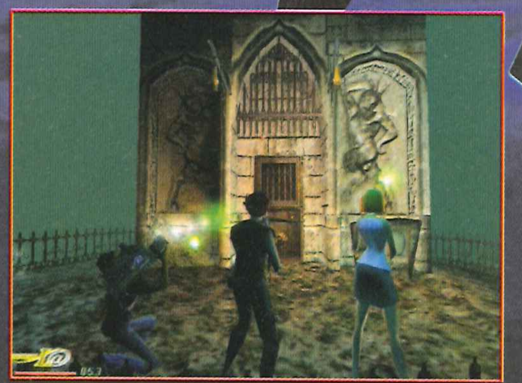
8. EL CEMENTERIO

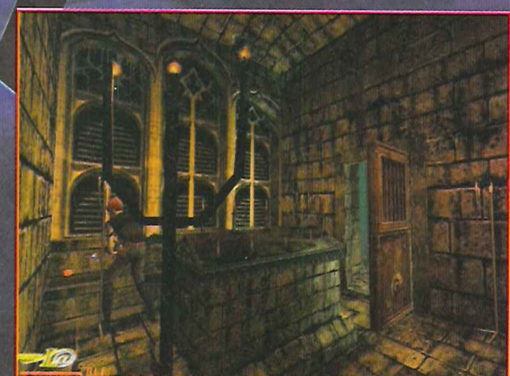
Después del agobiante calor de las catacumbas, todos agradecieron respirar un poco de aire puro. Sin embargo, la visión que se les vino encima los dejó petrificados en el suelo. Los espectadores del plató susurraban entre dientes; algunos de ellos se desmayaron.

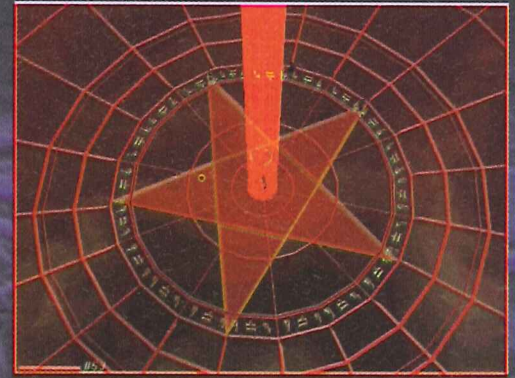
Frente a Dave Cooper se alzaba un enorme cementerio compuesto por un jardín exterior y dos niveles de tumbas y tenebrosos mausoleos.

Desde el punto de partida, decidieron recorrer el jardín circular de derecha a izquierda. A lo largo del camino central encontraban numerosas sepulturas, algunas de ellas custodiadas por zombies, y unos pocos mausoleos a los que se podía entrar. En el interior de uno de ellos, Dave halló cuatro misteriosos objetos. También se dio cuenta de que algunos de esos panteones disponían de una especia de altar con un hueco cuya silueta se parecía a los mencionados items. Enseguida descubrió la respuesta al acertijo: debía colocar los cuatro objetos en sus respectivos podiums. Para saber qué artilugio se correspondía con cada altar, bastaba con mirar la silueta del altar y las estatuas decoradas del exterior de cada mausoleo. Así, Dave colocó el reloj de bolsillo en el altar de la tumba de JC Blanc; el espejo de la vanidad en el de Thomas de Hirard; el medallón indio en la tumba cuya fachada estaba rodeada de ángeles; y, finalmente, la moneda de oro en el mausoleo decorado con estatuas de demonios cargados con bolsas con el símbolo del dólar, situado justo al principio del cementerio. Si se equivocaba de altar, era quemado por un hechizo


Los jugadores de béisbol son débiles, pero muy peligrosos: bastan un par de golpes con el bate para acabar con la vida del protagonista.


El momento de la verdad ha llegado: dentro de esta tumba, se encuentra la guarida de Night.


Los tétricos decorados no parecen asustar a Dave. Ya está acostumbrado... O eso es lo que parece.



El Aullador de la Noche tiene cautiva a Deva en el interior del pentagrama. ¿Cómo salvarla?



Ya no hay vuelta atrás: Night se abalanza como una fiera contra nosotros. Los espectadores rugen en el plató.



El equipo de béisbol es el último obstáculo que Dave tiene que superar para acabar con la pesadilla. Son duros de roer…

de fuego, pero no tenía otras consecuencias importantes. Cada vez que colocaba uno de ellos correctamente, una horda de zombies atacaban a Angelina y al cámara, por lo que debía correr a protegerlos. Cuando los cuatro objetos reposaron junto a sus dueños, Night hizo acto de aparición, escurriéndose por uno de los mausoleos. Dave penetró en el pasaje de la derecha del cementerio, y entró en la mencionada tumba. Un pasadizo secreto penetraba en las entrañas de la tierra. Nada más entrar en él, el ex-policía torció a la derecha y, mientras aniquilaba a los zombies ardientes, buscó unas escaleras que conducían al interior de un nuevo panteón, desde donde fueron teletransportados al siguiente piso del cementerio.

EL SEGUNDO NIVEL

Justo a la izquierda del mausoleo por el que emergieron, se mostró en todo su esplendor el maléfico Night. No era el momento de enfrentarse a él, así que todos huyeron en dirección opuesta. Cada pocos metros, había un panteón que Dave debía abrir para que Angelina examinase su interior. Al mismo tiempo, debían combatir a los zombies que emergían del suelo en el exterior. Era necesario realizar todas estas acciones lo más rápido posible, pues Night perseguía al cámara y a Angelina, y si los alcanzaba con su maza, el programa terminaría.

Después de registrar tres o cuatro tumbas, la periodista encontró la que buscaba: Hubert Chardot. De su interior partía un nuevo subterráneo conectado con la cúspide del cementerio.

EL PENTAGRAMA

Una hermosa, aunque tétrica edificación se erigía frente a los tres intrépidos aventureros –Dave Cooper, Angelina y el asustado cámara–. Todos sabían que, al otro lado, esperaba el Aullador de la Noche, pero sólo enfrentándose a él podrían acabar con la pesadilla.

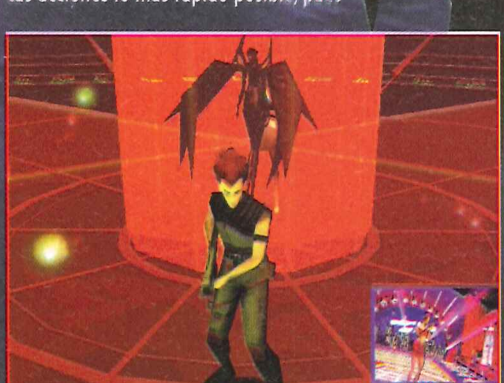
Dando ejemplo, Dave decidió tomar la iniciativa: abrió la puerta del panteón y penetró en su interior. Enseguida fueron transportados a la dimensión donde habitaba el demonio, un enorme pentagrama de color rojo en cuyo centro permanecía atrapada Deva.

Apenas tuvieron tiempo de asimilar el cambio de escenario: Night se saltó los saludos de cortesía y comenzó a lanzar bombas incendiarias a Angelina. Bastaban dos o tres impactos directos para acabar con su vida, así que Dave atacó al demonio con la artillería pesada. Cuando Night se sintió amenazado, desapareció de súbito y lanzó todo un equipo de béisbol contra el sorprendido Dave.

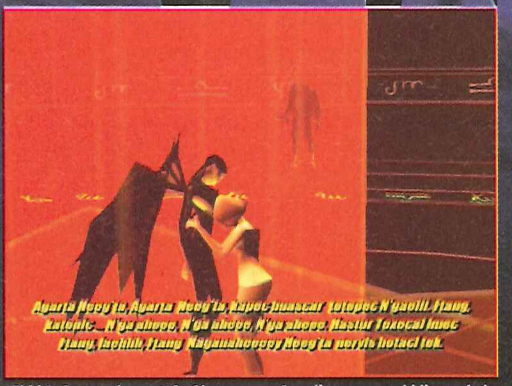
Los pequeños zombies atacaban en varias oleadas, por lo que Cooper se plantó frente a la columna de Deva y los fue acribillando con una arma rápida, como la ametralladora. Mientras, Angelina consiguió liberar a la diablesa. Cuando el equipo de béisbol sucumbió a la buena puntería de Dave, Deva tomó la iniciativa: Night lanzó a todos sus esclavos contra ella, pero la diablesa se centró en acabar con el Aullador de la Noche, con sus hechizos más potentes. Tras unos minutos de encarnizada lucha, Night cayó mortalmente herido.

Los espectadores estallaron en aplausos. Dave y Angelina sellaron su recién nacida amistad con un romántico beso; un inmejorable final para el mejor episodio de "The Devil Inside" que la cadena WWWL@ había emitido. Entre gritos de entusiasmo, Jack T. Ripper despidió al público, preguntándose para sí mismo qué demonios iban a preparar la próxima semana, para superar el programa de "Shadow Gate".

J.A.P.



Mientras Dave se enfrenta a Night, Angelina intenta liberar a Deva. El índice de audiencia se encuentra en su punto más álgido…



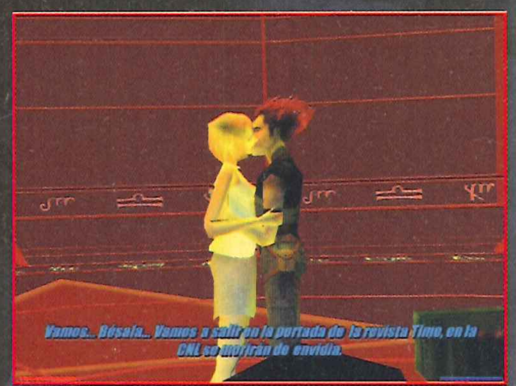
¡Ehhh! ¿Pero qué es esto? ¿Cómo es que Angelina conoce el idioma de la diablesa? ¿Acaso no renegaba de las ciencias esotéricas?



Las cosas se ponen muy feas. Si la diablesa no acaba pronto con Night, Angelina pasará a mejor vida.


En una orgía de fuego y destrucción, Deva desencadena todo su poder destructor para exorcizar a Night.


¡Al fin! ¡Night ha sucumbido ante el fuego cruzado de las damas! La maldición de Shadow Gate ha sido, por fin, vencida.



El colofón perfecto a un programa de televisión... El beso final entre los héroes protagonistas.

Los enemigos

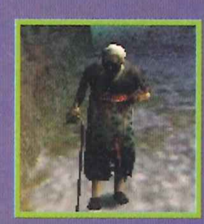
Shadow Gate, la tenebrosa mansión que sirve de guarida a las hordas de no-muertos capitaneados por Night, esta repleta de zombies y muertos vivientes de todo tipo y condición. Algunos son graciosos; otros, espantosos e intimidantes. Todos ellos tienen la capacidad de amargar una buena comida, si se contemplan con detenimiento sus carnes podridas y sus cuerpos desmembrados.

Este es el pase de modelos preparado por Cryo para ponerle las cosas difíciles a Dave y su "alter-ego", Deva. Se han omitido algunos enemigos espectaculares, para no ahorrar el susto a aquellos que se los encuentren a la vuelta de una esquina...



ZOMBIES ANDANTES

Es el no-muerto más común al que Dave o Deva deberán enfrentarse. Los zombies andantes se arrastran hasta su víctima y la muerden o golpean con sus brazos. Existe una enorme variedad de ellos: unos, caminan lentamente o se deslizan por el suelo, por lo que son fáciles de abatir, incluso con un arma poco potente; sin embargo, algunos son consumados atletas, pese a los músculos putrefactos, y son capaces de correr como gamos para esquivar los disparos y atacar por sorpresa.



ANCIANA-ZOMBIE

No hay que dejarse engañar por las apariencias: aunque, de lejos, este astuto muerto viviente parezca una desvalida ancianita que tira de su carrito de la compra, cuando Dave se acerque a ella, sacará su Uzi y comenzará a disparar como una posesa. Ni que decir tiene, nada más verla, hay que hacerla descansar eternamente antes de que desenfunde su arma.



ZOMBIES ELECTRICOS

Muy rápidos y escurridizos, atacan en grupo y no dudan en huir o esconderse, cuando las cosas se ponen feas. Van armados con una escopeta de largo alcance; no es extraño recibir un disparo lejano de estos despiadados enemigos. Son capaces de desplazarse por la mansión a través de la red eléctrica, y emerger por sorpresa a través de un enchufe. Se puede evitar esto destruyendo las tomas de corriente, pero su número es tan elevado que, en la práctica, es mejor abatir a los propios zombies eléctricos cuando aparecen.



ZOMBIES VOLADORES

Antiguos delincuentes ejecutados en la silla eléctrica, retornan ahora del Infierno para vengarse. Desde su sillón volador disparan una ráfaga doble de ametralladora. Sólo un arma de ráfaga continua podrá acabar con ellos sin que Dave sufra demasiados daños. Son una auténtica pesadilla para Deva.



ZOMBIES ARDIENTES

Estos cadáveres calvos se desplazan a cuatro patas, como las arañas pero, aún así, corren a gran velocidad. Se aprovechan de ello para lanzarse encima de la víctima sin poder remediarlo. Al morir se convierten en una bola de fuego que hay que evitar a toda costa, en el caso de Dave, y consumirla, si se trata de Deva.



FANTASMAS

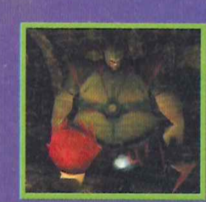
Las almas en pena deambulan por el primer piso de la mansión. Son inmunes a cualquier tipo de arma no mágica, por lo que es mejor esquivarlas, antes de sufrir su ira. Por suerte, desaparecen a los pocos segundos de materializarse.

EL VERDUGO

Este imponente espíritu armado con un enorme hacha, habita en las catacumbas. Es inofensivo hasta que Dave recupera las cuatro insignias; entonces se vuelve carne mortal y se dedica a torturar a Angelina, mientras ataca a Dave con su hacha. Puesto que desaparece y vuelve aparecer con gran rapidez, es imprescindible mantenerse alejado de él, y abatirlo con un arma de tiro contiguo, para evitar que se desvanezca.

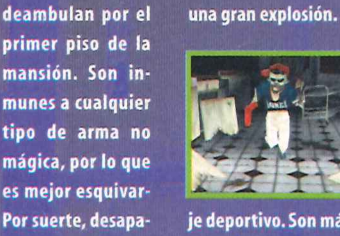
LOS GIGANTES

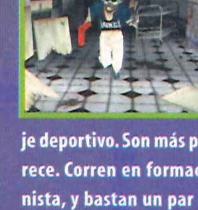
De impresionante aspecto, pero de gran lentitud, los gigantes sólo son peligrosos si Dave o Deva se ponen al alcance de sus poderosos brazos. En caso contrario, se pueden abatir con un par de certeros impactos..



LOS DEMONIOS DE GAS

Estas inmensas moles de grasa flotan suspendidas en el aire gracias a la reserva de gas que guardan en el interior de sus estómagos. Bastan unos pocos disparos en la barriga para desinflarlos. En ese momento, hay que alejarse rápidamente de ellos, pues dicen adiós al mundo de los muertos vivientes con una gran explosión.





LOS JUGADORES DE BÉISBOL

Enanos enfundados en un llamativo traje deportivo. Son más peligrosos de lo que parece. Corren en formación hacia el protagonista, y bastan un par de golpes con su bate de béisbol para caer abatidos a sus pies. Es necesario derribarlos antes de que se acerquen.



NIGHT, EL AULLADOR DE LA NOCHE

Es el causante de todos los males de Shadow Gate. Arrestado por el FBI cuando intentaba sobornar a un taxidermista a quién había mandado disecar una de sus víctimas, fue ejecutado en 1999, tras descubrirse que guardaba en su refrigerador 78 tarros con los ojos de sus asesinados.

Astuto y malvado, consiguió engañar a Satán y escapó del Infierno con un ejército infernal de estranguladores, psicópatas y asesinos.

Va armado con una enorme maza de pinchos, que no dudará en utiliza contra Dave en sus primeros encuentros. En la batalla final, emplea granadas explosivas de gran poder destructor. Sólo las armas y los hechizos más potentes pueden poner en aprietos a este fugado del Averno. ¿Podrá Dave Cooper expulsarlo de Shadow Gate?

Cuando Night se sintió amenazado, desapareció de súbito y lanzó todo un equipo de béisbol contra el sorprendido Dave



Directora
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro

Redactor Jefe
Francisco Delgado

Redacción
Gonzalo Torralba, Pablo Leceta (CD-ROM)

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela, Enrique García

Secretaria de Redacción
Sonia Luengo

Colaboradores
Juan Antonio Pascual, Luis Escribano, Ángel Fernández

Edita

HOBBY PRESS

Director General
Carlos Pérez

Editora del Área Informática
Mamen Perera

Directores de División
Amalio Gómez
Cristina M. Fernández
Tito Klein

Subdirector General Económico Financiero
Rodolfo de la Cruz

Director Comercial
Javier Tallón

Directora de Marketing
María Moro

Director de Producción
Julio Iglesias

Director de Distribución
Luis Gómez-Centurión

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID: **María José Olmedo**, Directora de Publicidad
<mjolmedo@hobbypress.es>
Diana Chicot, Coordinadora de Publicidad
<dchicot@hobbypress.es>
Pedro Teixeira, 8 - 9ª Planta 28020 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: **María Luisa Merino**
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: **Juan Carlos Baena**
<jcbaena@hobbypress.es>
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: **Federico Aurell**
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: **María Luisa Cobián**
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Lola Blanco, Miguel Vigil

Sistemas
Javier del Val

Redacción
Pedro Teixeira, 8 - 5ª Planta 28020 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902151798
Suscripciones: Tel.: 902 120341/2 Fax: 902120447

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **CEDE, S.A.** Avda. Sudamerica, 1532
1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.**
Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130
Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V.** Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F.
Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas Final
Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo,
Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: **Altamira**
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid Tel.: 91 747 33 33

Depósito legal: M-39509-1999

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

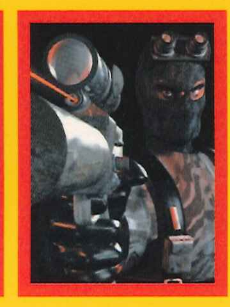
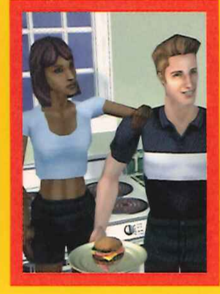
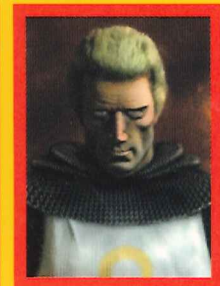
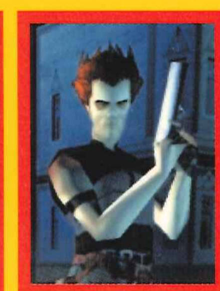
9/2000

Printed in Spain

AS
GRUPO AXEL SPRINGER

HOBBY PRESS es una empresa de grupo AXEL SPRINGER





HOBBY PRESS

AS
GRUPO AXEL SPRINGER